HACKER

Hardware
MMX Procesor

Hacker najavljuje
Need for Speed 2
POD
Sand Warriors
Down in the Dumps...

Tema broja
Flying Corps


Nascar 2


Tunnel B1


Phantasmagoria 2


Megarace 2

PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE • BROJ 25 • TRAVANJ 1997. • CIJENA 21.80 Kn

9 771330 712000

miroMEDIA PCTV



Gledajte TV program na računalu

- TV-tuner board for television on your PC
- Digitization of video sequences (video capture)
- PCI bus-master technology for quick data transfer
- Connections for S-VHS and VHS video sources
- miroMEDIA Manager in package

Windows 95 READY

Technical data	miroMEDIA PCTV
PCI bus master controller chip	Brooktree BT848
TV Tuner (NTSC/SECAM/PAL)	Philips FI12xx series or TEMIC
Antenna input	75 Ohm IEC jack/F connector
Audio-output	3.5 mm jack
Video-input	S-video, hosiden jack composite-video, cinch jack
Software driver	Windows™ 95
Package includes	Hardware: miroMEDIA PCTV board Software: miroMEDIA Manager. miroTELEVISION, Vidcap32, Media Maestro
Remote control (optional)	miroMEDIA Remote (available separately





miroMEDIA PCTV koristi zadnju PCI bus-master tehnologiju omogućujući brz prenos podataka za optimalni prikaz TV slike na vašem PC-ju. Vaša grafička kartica mora podržavati tu novu tehnologiju. miroMEDIA PCTV zahtjeva grafičku karticu koja podržava DirectDraw i Video-sloj pod Windowsima 95. Da bi postigla najbolje performanse preporučujemo 2 MB memorije.
Grafičke kartice koje preporučujemo za korištenje s miroMEDIA PCTV:

- sve kartice bazirane na S3 Trio 64V + ili S3 ViRGE, e.g. miroMEDIA View, miroMEDIA 3D i miroVIDEO 22SD (10/96 ili kasnije)
- ATI VT i GT series
- kartice bazirane na Cirrus Logic 5446
- Matrox Millennium i Mystique
- kartice bazirane na Tseng ET6000

748 kn
209 DM

VIDI studio

GRAPHICS & VIDEO

Desktop Publishing • CAD • 3D Works • Art & Design

WiB

VELEPRODAJA
Zagreb, Kerestinečkih žrtava 16
tel/fax: 01/150 666, 161 784
e-mail: wib@wib-co.com
http://www.wib-co.com

miro demo centar

Ovlašteni prodavači:
Pro-teh, (01) 455 3010, Zagreb
Teserak, (01) 2395 710, Zagreb
Comel, (047) 336 666, Karlovac
Arbor, (051) 260 028, Rijeka



Brže od mašte!
STB
LG Electronics Inc.
GoldStar
STB Lightspeed 128 bitna video kartica najbrža na svim testovima
i 17" monitor Goldstar Studioworks 78i - pravi izbor za ljubitelje brzine i boje!
Ve-mil
NOVI TELEFONI!
HR - 10000 ZAGREB, FALLEROVO ŠET. 22, tel./fax: (01) 367-700, 367-701, 366-363, 366-452
Marketing Art

HACKER
Prvi hrvatski časopis za informatičke igre
Izlazi mjesečno

Izdavač:
JANUS LINGUA d.o.o.
za novinsko - nakladničku djelatnost
Petrinjska 11, 10000 Zagreb
tel/fax: 01/435-179
žiro račun: 30105-603-28346

Direktor:
Senka Kušer

Tehnički urednik:
Tomislav Mijić

Glavni i odgovorni urednik:
Krešimir Mijić

Layout:
Robert Rebernak

Grafički urednik:
Silvano Bucić

Prijelom:
Bibor Szilárd Király

Suradnici:
Hrvoje Kablar, Miroslav Puljiz, Damir Rukavina, Emil Marmelić, Tihomir Jauk, Miloš Vlajsavljević, Dario Rakovac, Kristijan Žibreg, Patrik Pencinger, Domagoj Korak, Igor Duić, Robert Gabelić, Berislav Jozić, Luka Mihaljević, Kalit Usama, Dominik Susmel, Jadranko Tudović, Roman Horvat

Strip:
Goran Stančić

Lektor:
Ankica Đerek

Računovodstvo:
Melita Šobot

Izrada filmova i design:
Studio Janus
Petrinjska 11, 10000 Zagreb
tel/fax: 01/435-179, 427-883, 429-810

Tisak:
Tiskara Meić
Šenoina 25, 10000 Zagreb
Tel/fax: 01/523-613

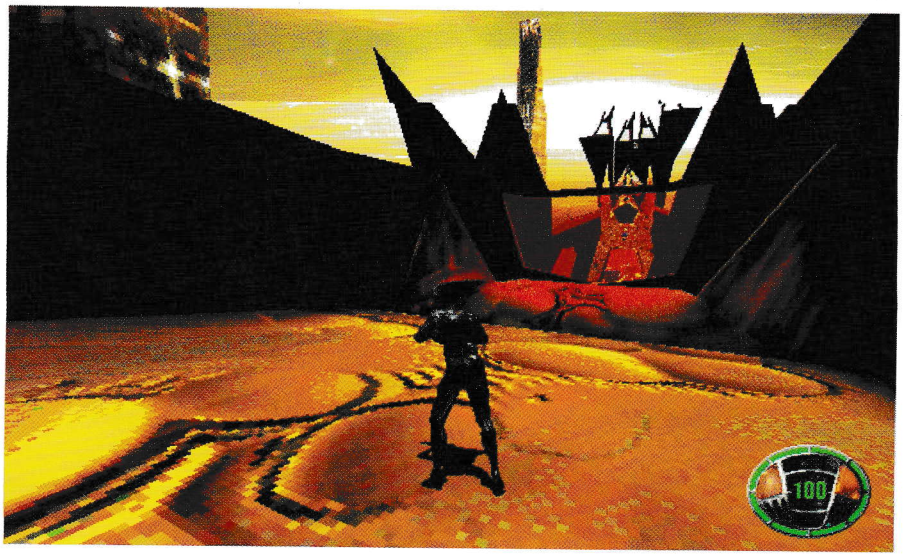
ISSN 1330-7126

Mišljenjem Ministarstva kulture RH, temeljem Br. 612-10/94-01-103 "HACKER" je oslobođen plaćanja poreza na promet

E-mail adresa:
hacker@zg.tel.hr

WWW stranice:
http://www.tel.hr/hacker

Časopis je napravljen na računalima GATEWAY2000 u programima QuarkXPress i Adobe Photoshop.



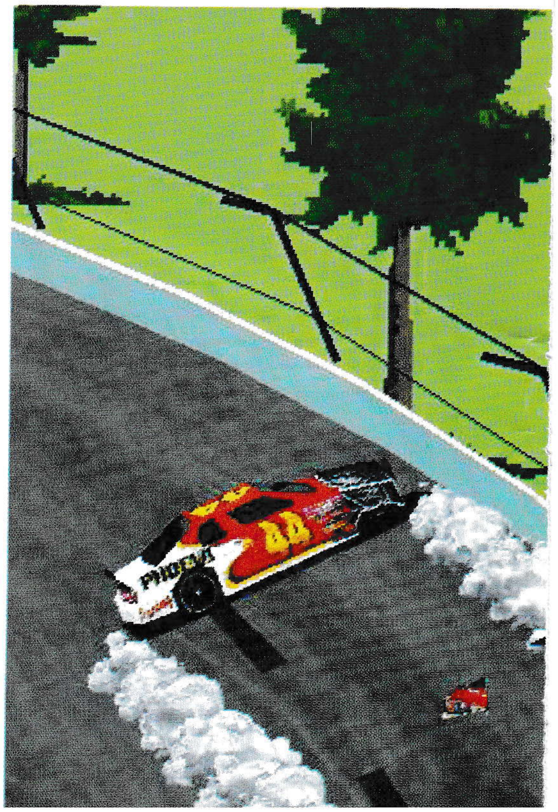
IGRE

Krenuli su redom; Panzer General, Allied General, Fantasy General i sasvim je logično uslijedio još jedan u nizu - Star General. Ovog puta su na redu zvjezdani, međuplanetarni ratovi a da li igra idejno donosi nove pomake i novosti za ljubitelje strategija, prosudite sami.

U vrijeme svog pojavljivanja, Nascar je slovio kao jedna od najboljih i najrealističnijih auto simulacija. Izvanredna igra je posve zasluženo doživjela i izvanredan uspjeh pa je sasvim logično da je uslijedio još jedan nastavak. Vjerovali ili ne, Nascar 2 je još bolji od svojeg predhodnika!

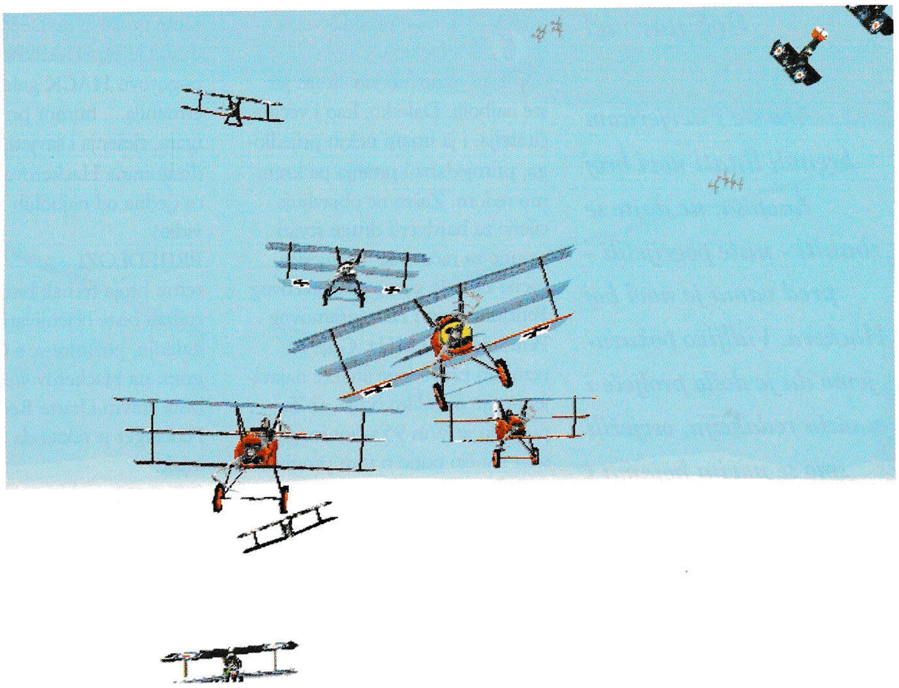
Jeste li za akciju? Ako je odgovor potvrdan, sjednite u futurističko borbeno vozilo i projurite kroz 3D svjetove brzinama koje će vam oduzeti dah. Kada tome pridodamo gomilu neprijatelja i akcijsku pucačinu, možemo samo reći, hvala Oceanu, napravio je dobar posao.

Mindscapeova radionica ne miruje. Nakon odličnog uspjeha i svjetske slave, Lance Boyle je odlučio nastaviti svoju voditeljsku karijeru pa je stoga i Megarace 2 logičan nastavak. Ova arkadna jurilica donosi dosta dobre zabave i sigurno je da vam neće brzo dosaditi.

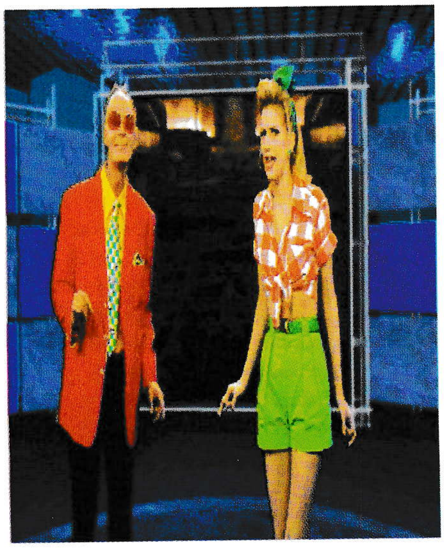


R Ž A J

TEMA



RUBRIKE



HARDWARE

POPIS OGLAŠIVAČA

Bok narode!

Ako ste s nevjericom krenuli listati novi broj časopisa, ne dajte se zbuniti - niste pogriješili - pred vama je novi boj Hackera. Vidljivo pokazujemo da je došlo proljeće i u našu redakciju, osvježili smo se novim bojama i nastavili i svojoj poznatoj maniri razveseljavati čitateljstvo. Dakle, novi broj je pred vama. Pored dodatne šminke, u ovom broju ćete moći i štošta pročitati. Nismo bili lijeni te smo vam požurili predstaviti legendarne Star Warse ali i još jednu zanimljivu igru naših programera koja će, prema onome što smo imali prilike čuti i vidjeti, požnjeti veliko zanimanje publike. Tema broja je djelo Rowan Softwarea - Flying Corps, vrlo dobra simulacija leta prepuna čiste akcije. Isto tako, pravilo da dobra igra mora dobiti svoj nastavak potvrđuje se i u ovom broju; Nascar 2, Megarace 2, Phantasmagoria 2 nastavljaju slavu svojih prethodnika. Dakle, ne gubite vrijeme čitajući uvodnik već uživajte uz prave stvari.

Pozdravlja vas cijela ekipa Hackera!!!

Drago uredništvo Hackera,
redovito vas čitam jer ste najbolji. Dakako, kao i većina čitatelja, i ja imam nekih prijedloga, primjedaba i pitanja pa krenimo redom. Zašto ne objavljuje cijene za hardver i druge stvari vezane za računala? Primjerice, mene zanima cijena Artronicovog Pentium Proa i Pentagramovog Pentiuma 200 MHz. Gdje su rezultati provedene ankete najavljeni prije nekoliko brojeva? Za pohvalu je Win 95 učionica gdje sam naučio puno o tom programu. Objavljujete izvrsne Internet adrese, nemojte ih ni slučajno izbaciti unatoč mnogim zahtjevima čitatelja. Radite li vi sami top 50 ili prikupljate podatke iz drugih časopisa? Znam da autor teksta ocjenjuje igru, ali ocjenjuje li on i igrivost, grafiku i zvuk? Tko je zastupnik Corel Drawa 7.0? Molim vas njihov tel. broj. Je li već objavljen Win 97? Moj prijedlog je: ne uvodite CD prilog ako će to utjecati na cijenu, radije ga objavljujte dvaput godišnje.

Pozdrav od Miljenka i još puno brojeva

Iako smo časopis za igre, iznimno nam je drago pročitati da pratite naše rubrike o hardveru, nezaobilazni Internet ili učionicu. Kroz te sadržaje nastojimo biti maksimalno informativni te pružiti najbitnije podatke svekolikom čitateljstvu. Ponekad objavimo cijene a ponekad zahtijevamo i od vas da se za njih raspitate, dakle, nazovi Autronic i raspitaj se za cijenu. Imaš pravo, nismo objavili rezultate nagradne anketa ali smo ih iskoristili za analizu časopisa i stanja na tržištu. Ali, da ne biste pomislili kako tajimo podatke i tome slično, rezultate smo odlučili objavite tek nakon sljedeće ankete koju planiramo u dva - tri broja Hackera jer smatramo da će usporedbe biti zanimljive.

Štovano uredništvo,
nemam nikakvih primjedaba na dosadašnje brojeve - dizajn vam je odličan, u samom ste vrhu svjetskih časopisa. Što se mene tiče ne morate više povećavati broj stranica, a ako namjeravate staviti CD prilog, cijena bi trebala biti oko 30-40 kn baš kao i kod ostalih časopisa s CD prilogom.
POHVALE
teme broja su savršeno odabrane, dizajn je super, odlične rubrike, a pogotovu HACK galerija i hackermanija..., humor pri opisivanju igara, rješenja i savjeti, odlično dizajnirana Hackerova web stranica (jedna od najboljih koje sam vidio)
PRIJEDLOZI
temu broja trebali biste i ocijeniti, trebali biste ocjenjivati i Hack galeriju, požurite se s CD prilogom, na Hackerov web mogli biste staviti i karte Red Alerta - P. Pencinger je rekao da ih ima stotinjak.
PITANJA
Ako vam nije teško stavite primjer rules.ini filea (Red Alert) na Hackerov web i arhivirajte ga (ako baš ima 200 kb). Ja sam ga napravio po uputama iz 23. broja ali kad idem na multiplayer, piše mi MISSION FAILED. Koju biste ocjenu dali Wing Commanderu 4, Quakeu i Red Alertu? I nakon svega, htio bih vam samo reći da nastavite voditi ovaj MEGAČASOPIS kako ste to činili i do sada.

Dario iz Zagreba

Dario, Dario. Napisao si nam toliko opširno i kritički sročeno pismo da smo ostali uistinu bez teksta. Čovječe, za odgovor bismo potrošili čitavu stranicu ali eto, pismo objavljujemo u cijelosti i tebe lijepo pozdravljamo uz komentar - ne bismo mi bili MEGAČASOPIS da nemamo tako jedinstvene MEGAČITATELJE!

Evo nekoliko pitanja za redakciju Hackera:
Kad bih ja sa svojim prijateljima napravio igru, biste li je vi mogli reklamirati? Pitam vas to stoga jer upravo jednu radimo. Koliko bismo vam to morali platiti? Ima li u Hrvatskoj zastupnik za proizvođače igara (Acclaim, Blizzard, Lucas Arts..)? Kad bismo napravili nastavak neke igre (pr. MK4, War 3.), bismo li je mogli i prodati ili bi bila samo za nas (naravno, vama bismo poslali kopiju da čujemo vaše kritike).

Central Studios, Ul. Sloge 3, Sv. Nedjelja

Uvijek kad je posrijedi nešto zanimljivo (a igre su to uvijek) mi smo za akciju a to znači - kad budete željeli da prikažemo vaše djelo čitateljima diljem Hrvatske, nazovite nas, pošaljite nam materijale i mi ćemo vas sa zadovoljstvom predstaviti na nekoj od naših stranica. Za ostale bitne elemente; prodaju, marketing... morat ćete se pobrinuti sami i potražiti dobrog sponzora ili tvrtku koja bi vašu igru željela otkupiti ili prodavati. To je, moramo priznati, onaj teži ali i jedini način za uspjeh.

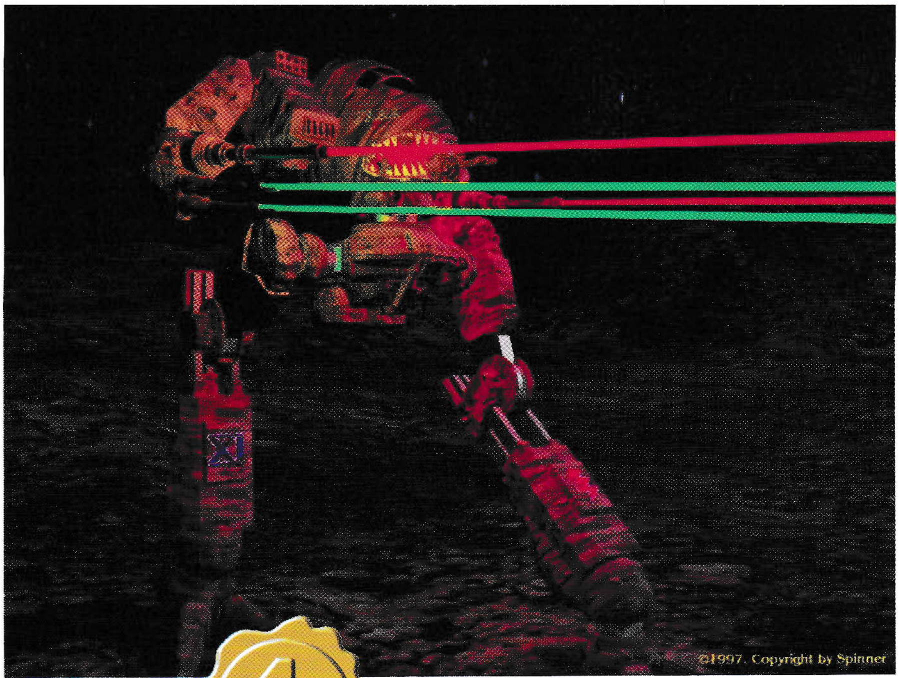
Zdravo narode!
Za početak moram reći da je zadnji broj Hackera bio izvrstan. Opisali ste mnogo odličnih igara, a i pozadine su se dobro uklopile. Najviše me oduševilo što ste napokon napisali nešto više o N64. I mene kao i ostale čitatelje zanima kada ćete opisati SM64 i ostale igre do kojih se trenutačno može doći. Bilo bi lijepo kad bi u svakom broju za N64 odvojili barem stranicu. Što se tiče ostalih Nintendovih proizvoda, užasno zapostavljate Super Nintendo. Nije mi jasno zašto jer postoji mnogo odličnih igara za nj.
Druga stvar koja me iznenadila u 24. broju je zanimljiv izgled stranica. Sve one crtice, kružnice i elipse vrlo dobro upotpunjuju prostor između stupaca (loše djeluje kad je prazan). Boju pozadine uskladite s bojom i atmosferom koja prevladava u igri. To se najviše odnosi na Amiga World gdje je pozadina (ne znam zašto) uvijek zelena. Oživite malo i pisma čitatelja. Eto, to je zasad sve, ali čut ćemo se opet.

P.S. Lijepo vas molim, a nadam se da ćete mi želju i ispuniti, opišite Donkey Kong Coutry 1, 2, 3, Super Mario World 1, 2, Super Mario Kart i Starning. To su lijepe igre i znam da to zaslužuju.

Marijan iz Karlovca

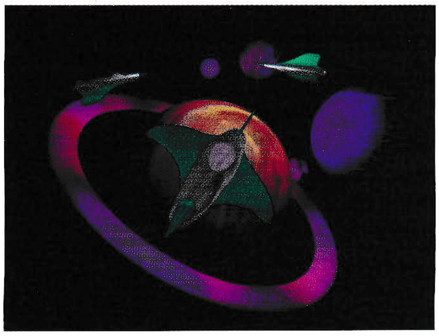
Iz tvojih usta u naše uši i eto, već ovaj broj donosi vidljive izmjene. S obzirom na to da si odlično proanalizirao izgled svake stranice, prijelom i design, nadamo se da će i ova promjena biti dobro prihvaćena. Inače, i mi se nadamo da ćemo moći ispuniti želje svih zaljubljenika u Nintendo. Već u sljedećem ćemo broju donosimo nekoliko prikaza najnovijih igara koje spremno čekaju Nintendo 64.

HACK GALERIJA

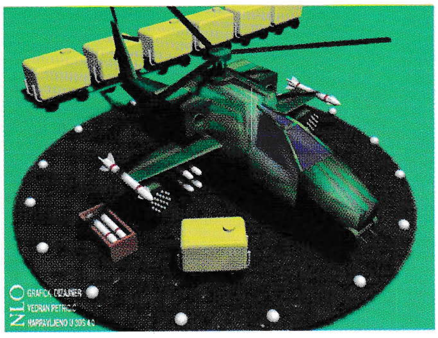


HACKER No. 1

Autor: Goran Radović
Starost: 23
Platforma: PC 486/80, 16Mb
Program: 3D Studio 4.0, StarWars meshes, Adobe Photoshop 3.0.4, Deluxe Paint II Enh. 3.0, Vistapro 3.12



Autor: Bruno Smiljanić
Starost: 14
Platforma: PC P5/120, 16Mb
Program: Adobe Photoshop 3.0.4, 3D Studio 4.0

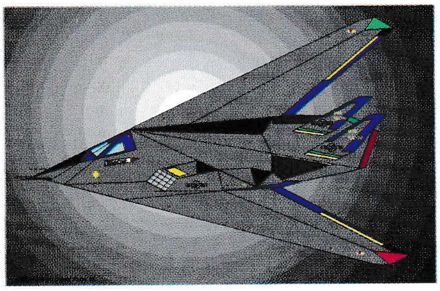


Autor: Vedran Petričić
Starost: 17
Platforma: PC 486/33, 8Mb
Program: 3D Studio 4.0

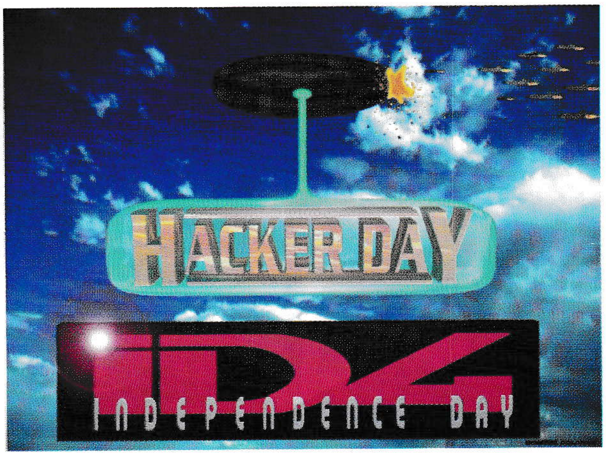


Autor: Mario Kos
Starost: 18
Platforma: PC 486/66, 16Mb
Program: 3D Studio 4.0, Adobe Photoshop 3.0.5, CorelXARA 1.2, Vista Pro 3.0

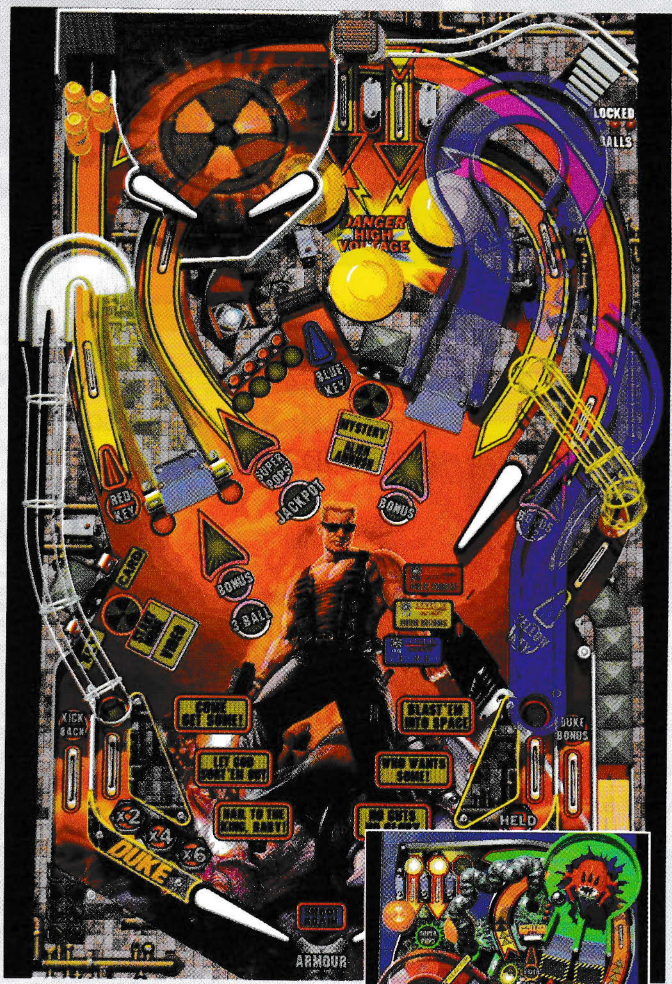
Autor: David Petrc
Starost: 16
Platforma: PC 486/100, 16Mb
Program: Paint Win95, PaintShop Pro



Autor: Dominik Dolanžić
Starost: 17
Platforma: PC 486/100, 8Mb
Program: 3D Studio 4.0 Adobe Photoshop 3.0



Domagoj Korak





Balls of Steel

Ovo je jedan od novih flipera koji ćete uskoro igrati imate li Pentium i Windows 95. Okušat ćete se na pet različitih flipera: Mutation, Firestorm, Darkside, Barbarian i Duke Nukem. Svaki se igra u rezoluciji 800x600 i to na dva načina: da je cijeli fliper prikazan na ekranu ili da se skrolira. Ova igra, za razliku od nekih drugih simulacija flipera, pruža tijekom cijelog igranja akciju i samo akciju. Razni animirani likovi bit će pregaženi vašom lopticom, moći ćete korisiti lasere, a tu je i hrpa specijalnih efekata koji će pridonijeti dinamičnosti. Igru je napravila tvrtka Pinball Wizards koja je dio Apogee Softwarea. Dečki iz Pinball Wizardsa tvrde da će uskoro postati vodeći proizvođači "kompjutorskih" flipera i bazirati se samo na taj tip igara pa će zato biti i najbolji.



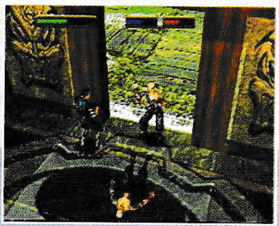
PC CD | Pinball Wizards

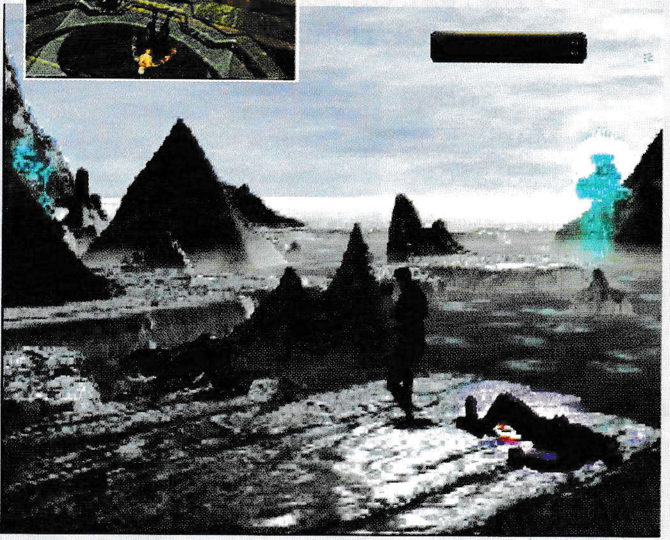
Perfect Weapon



Blake Hunter je vaše ime, vrhunski agent vaše zanimanje. Osim toga, vi ste i vrhunski poznavatelj borilačkih vještina. Što biste još htjeli? Da budete prebačeni u nepoznate svijetove koje morate istražiti i usput prebiti kojeg negativca? Baš ćete to i dobiti u ovoj igri. Perfect Weapon je igra koja spaja akcijski, avanturistički i borilački žanr i u potpunosti je 3D. Naći ćete se u jednoj od 1300 lokacija na jednom od pet raznih svijetova. Igra ima ugrađenu umjetnu inteligenciju prema kojoj će se protivnički borci prilagođavati vašem borbenom stilu. Sva grafika je napravljena na Silicon Graphics stanicama, a to bi trebalo jamčiti dobru grafiku i animaciju. U igri ćete povremeno biti prekidani i FMV sekvencama. Na raspolaganju su vam i tri težine igranja. Igra je već u prodaji za PSX, a uskoro stiže i na vaš PC ili Sega Saturn.

PSX, PC CD, Saturn | American Softworks















Hardcore 4x4

Stiže nam još jedna igra s bigfootovima iz Gremlin Interactivea. Pred vama je šest različitih staza krcatih prepreka-ma. Na izbor vam je i nekoliko vozila, ručni ili automatski mijenjač te različiti vremenski uvjeti (dan, noć, magla, kiša...), a moći ćete birati i jednu od tri težine vožnje te rabiti ručnu kočnicu i turbo ubrizgavanje. Staze kojima vozite su smještene među brežuljke, u Alpe, kanjon, libijsku pustinju. Pogled na igru može biti s vozačevog sjedala, preko punog ekrana, odozgora ili iza vozila. Kroz vožnju će vas pratiti i glasovni komentar. Znači, ako volite utrke, Hardcore 4x4 bi mogao biti vaš nov način trošenja vremena.

PSX, Saturn | Gremlin Interactive

Uprising



Uprising je, pazite sad, strategija u stvarnom vremenu koju pratite iz first-person perspektive. Sad ćete se zasigurno pitati kako se uopće može upravljati jedinicama iz te perspektive. Vi se nalazite u svojevrsnom borbenom mech-tenku i imate punu slobodu kretanja. Naciljavši jedinicu, možete je gađati sami ili to, pak, odrediti nekoj drugoj jedinici. Na raspolaganju su vam pješadija, lovci, bombarderi, tenkovi i najbolja oružja u obliku satelitskih lasera. Osim borbe, trebate još graditi svoju vojnu bazu i brinuti se za sredstva. Moći ćete čak skočiti iz tenka u obližnji bunker i ondje se boriti s neprijateljem, a upravljanje vašeg tenka preuzet će računalo. Ako ste ljubitelj Command & Conquera i Red Alerta, pričekajte još par mjeseci i vidjet ćete kako je igrati takve igre u 3D okružju.

PSX, PC CD, Saturn | Cyclone Studios

Baldies

Ako ste voljeli igrati Settlerse i Lemmingse, vjerojatno će vam se svidjeti i ova igra u kojoj su vaši junaci mali, debeljuškasti i ćelavi. Baldies ima stotinjak nivoa u pet svijetova: green land, winter, tourist, Egypt i Hell. Igra se odvija u stvarnom vremenu pa morate brzo razmišljati i reagirati. Cilj svakog nivoa je uništiti neprijatelja. Svakom ćete ćelavku moći odrediti jedno od 4 zanimanja: vojnik (napada protivničke čovječuljke), znanstvenik (izumljuje nove stvari), graditelj (traži materijal i gradi zgrade) te radnik. Postoje i tri vrsta zgrada - opće, znanstveni laboratoriji i barake. Najzanimljiviji su u igri smiješni izumi kao što su specijalni zečevi za brzi rasplod, padanje riblje kiše i slično. Igrati se može u VGA i u SVGA, sve ovisi o stroju na vašem stolu.

PC CD | Panasonic Int. Media



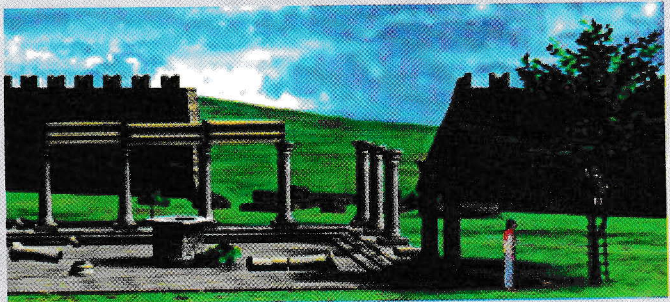
Ark of Time

Ako ste ljubitelj klasičnih avantura, onda ćete se obradovati ovoj igri. Njezino sučelje je kopija LucasArtsovih igara, ali zašto mijenjati nešto što je dobro i provjereno. U Ark of Time tražite nestalog arheologa. Ustvari, najvažnije je stići pravovremeno na utakmicu u Engleskoj, a putovat ćete na mnoga mjesta diljem svijeta, od Uskršnjeg otočja do Stonehengea. Razgovor između likova je popraćen digitaliziranim glasovima. Grafika u igri



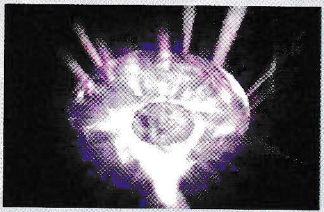
nije ništa posebno, ova igra zacijelo neće biti avantura godine, ali ako nemate jaki Pentium, a željni ste mozganja i lutanja svjetom, onda je Ark of Time igra koju tražite.

PC CD | Koei

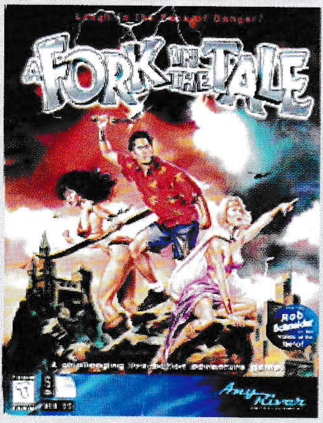


A Fork in the Tale





Avantura puna preokreta i iznenađenja na pet CD-ova je najkraći opis ove igre. Po broju CD-ova, vjerojatno ste zaključili da je snimljena kamerom. U igri glumite frajera koji se slučajno našao na udaljenom otoku paralelnog svijeta. Vaša je zadaća našeg junaka vratiti u njegovu dimenziju, ali ćete pritom morati riješiti mnoge probleme. Nažalost, tek kad riješite trenutačni problem, moći ćete ići dalje, što je i glavni nedostatak ove igre. Ova nelinearna igra ipak vam na kraju pruža nekoliko završetaka priče, ali to nije ono pravo. Ako volite full motion video igre na velikom broju CD-ova, onda zakoračite u paraleni svijet i zaigrajte A Fork in the Tale.



PC CD | AnyRiver





Thunder Truck Rally

Psygnosis, koji nam je donio Destruction Derby gdje ste do mile volje uništavali svoj i protivničke automobile, donosi nam novu igru u kojoj ćete si opet moći dati oduška. Ovaj ćete put moći sjesti za volan snažnih i ogromnih monster truckova, bigfootova ili kako ih već sve ne zovu. Vozit ćete blatnjavim i brdovitim stazama s mnoštvom prepreka. 3D teren je u potpunosti teksturiran pa ćete uživati u vožnji, ali su tu i različiti vremenski uvjeti koji će vam vožnju otežati. Osim rally moda, moći ćete se boriti u areni protiv drugih vozila. Nadamo se da nas Psygnosis, koji je dosad napravio dosta dobrih igara za Playstation, neće razočarati ni ovom igrom.

PSX | Psygnosis





Final Fantasy 7

Vi ste u ovoj igri u ulozi plaćenika i obavljate najprljavije i najkrvavije poslove. Vaša avantura započinje uništavanjem velikog stroja koji su naručili eko-teroristi, a potom ćete sresti i prijateljicu kojoj dugujete uslugu. Naš je junak razapet između želje za ubijanjem i odgovornosti za ljude oko njega. Što će učiniti ovisi samo o vama. Grafika je u ovoj igri odlična, a pogotovo animirane sekvence koje vode kroz priču. Tijekom igre nailazit ćete na razne zanimljive stvari kao što su grafiti, sushi trgovine i javne kuće. Final Fantasy 7 dolazi čak na tri CD-a. Zasad ćete, želite li shvatiti o čemu se u igri radi, morati nabaviti prevoditelja s japanskog, ali se uskoro očekuje i inačica na engleskom jeziku.

PSX | SquareSoft





Independance Day



Film koji je najviše zaradio u prošloj godini je vrlo dobar razlog da se prema njemu napravi i kompjuterska igra. Igra donekle prati zbivanja u filmu, ali će vas odvesti i na mjesta kojih u filmu nije bilo, u Moskvu i Pariz. Igra je, obična 3D letačka pucačina u kojoj se vi morate suprotstaviti najezdi izvanzemaljaca na vaš omiljeni planet. Tijekom igre moći ćete vidjeti i nekoliko isječaka iz samog filma. Ako očekujete teško i komplicirano upravljanje, možda ćete se razočarati jer ova igra je namijenjena onima koju vole čistu arkadnu pucačinu. Svaka misija u igri ima za cilj uništavanje velikog izvanzemaljskog mothershipa. Za to imate na izbor avione kao što su F-18, EF2000, Migove i Stealth lovac. Igru prati dobra glazba i digitalizirani zvukovi pravih aviona.

PSX, PC CD, Saturn | **Fox Interactive**



Dragon Force



U ovoj ćete se igri naći u magičnoj zemlji Legendra i odabrati upravljanje jednom od osam pokrajina boreći se protiv zlog Madruka. Upravljat ćete vojnicima, samurajima, strijelcima, mađioničarima, zmajevima, zombijima i drugim bićima da biste zauzeli protivničke dvorce i uhvatili njihove vođe. Osim što treba napadati druge vladare, trebat ćete se brinuti i za obranu svog teritorija. Dragon Force je igra koja isprepliće role-playing i strategijske elemente i to radi vrlo dobro. Dugo vam neće dosaditi jer je priča uvijek različita, ovisno kojeg ste od osam vladara odabrali na početku (40-50 sati igre treba da biste završili s jednim vladarem). Ako volite ovakav tip igara, a imate i 400 sati slobodnog vremena, svakako nabavite ovu igru.

PSX, Saturn | **Working Designs**



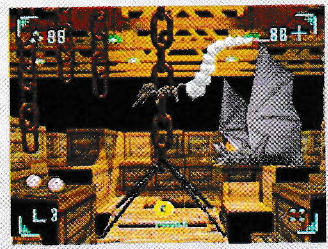


Spider

Spider je 3D platformska igra u kojoj ste u ulozi otrovnog pauka tarantule. Igra izgledom podsjeća na Pandemonium ili Crash Bandicoot. Početni vas film uvodi u priču - saznat ćete da ste vi Dr. Michael Kelly i nekoć ste radili u naučnom laboratoriju. Kanili ste napraviti kibernetičkog kompjutorski upravljanog pauka. U vaš je laboratorij nenadano upala grupa razbijača uništivši sve, a vas prebila na mrtvo ime. Vaš um prelazi (nekako) u tijelo tarantule i tako započinjete igru. Morat ćete sa svojih osam novih nogu prijeći šest različitih svjetova na 30-tak nivoa. Za uništavanje neprijatelja bit će vam na raspolaganju 15 oružja (bumerang, plamenobacač, rakete). Možda malo smiješne priče, ali zato prekrasne grafike, ova bi igra mogla biti veliki uspjeh.

PSX | **Boss Games Studios**





VR Baseball 97

Ova bejzbolska simulacija najavljena je još davne 1995. na E3 sajmu. Nakon puno prepravaka i dodataka, konačno se nazire kraj igri VR Sportsa, dijela Interplaya zadužena za sportske simulacije. Igra sadrži sve prave klubove, igrače i stadione. Pogled na igru bit će iz raznih kuteva kamere jer je igra u potpunosti trodimenzionalna. Jedan od najzanimljivih je onaj gdje igru pratite "očima" bejzbol loptice. Sitnice koje dopunjuju igru su dobacivanja iz publike i izbor četiriju različitih odora za igru. Od trećeg mjeseca VR Baseball 97 moći ćete igrati na PC-u i PSX-u, a mjesec-dva poslije i na Seginom Saturnu.

PSX, PC CD, Saturn | **VR Sports**



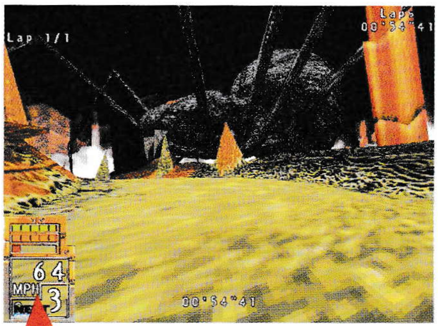




POD

Domagoj Korak





Momci iz UbiSofta se nisu mogli dosjetiti ničeg pametnijeg da popune prostor pa su napravili ogromnog pauka.

Ne, ovo nije hrvatska igra u kojoj čistačica čisti podove. POD je futuristička utrka superbrzih vozila. Kao što svi znamo, za puni doživljaj vožnje najvažnije je da igrač osjeti brzinu, pogotovo ako je to utrka u budućnosti. E, tada uliježe u akciju Intelova MMX tehnologija omogućavajući vam jurnjavu 3D generiranim okolišem, slušanje dobre mjuze, igranje u rezoluciji 640x480 sa 16,7 milijuna boja i vrtnju 30 frameova u sekundi.

POD je jedna od prvih igara, ako ne i prva, napravljena za novu Intelovu MMX tehnologiju. Rastu vam zazubice? Samo polako, tek su se nedavno pojavili Pentiumi s MMX-om i zasad su nešto skuplji, ali za par mjeseci...

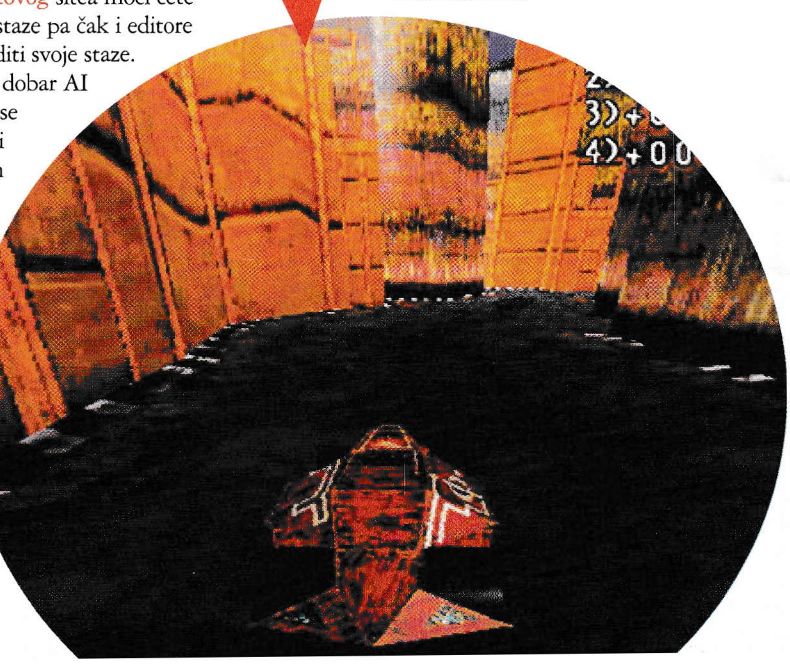
POD će nam donijeti još neke zanimljive stvarčice. Jedna od njih je tzv. pre-calculated position engineering, što bi nam trebalo omogućiti igranje preko Interneta do osam igrača bez latencije.

POD je prva igra koja će omogućiti uključivanje igrača s Interneta, lokalnih mreža, modema, izravne veze i split-screen moda u jednu multiplayer igru. Ako niste shvatili što to znači, evo praktičnog primjera: vaš frend i vi ste se zabavljali igrajući u split-screen modu na vašem računalu i odlučili ste spojiti se s vašim rođakom u Dubrovniku preko Interneta. Vašem rođaku koji radi u ovećoj firmi a koja ima LAN mrežu priključilo se još dvoje kolega s drugog kata i sad se vas petero natječe tko će koga izgurati sa staze i stići prvi do cilja.

Nije loše, zar ne? UbiSoft, proizvođač igre, na svom Internet siteu organizirat će i POD-NET.

Ondje ćete moći igrati s igračima diljem svijeta i to besplatno. Ako uđete u Hall of fame, moći ćete uploadati tzv. "ghost". Ghost je "snimka" vaše vožnje koju igrač skine s Interneta i onda se kod kuće utrkuje protiv vas. S UbiSoftovog sitea moći ćete skinuti i nove aute, staze pa čak i editore kojima ćete moći raditi svoje staze. POD će imati i vrlo dobar AI koji će se brinuti da se kompjutorski vođeni auti prilagode vašem stilu i kvaliteti vožnje. Na raspolaganju ćemo imati 16 različitih staza, četiri različita okoliša i tri nivoa težine. Od 28. veljače s UbiSoftovog sitea http://www.ubisoft.com/pod moći ćete "skinuti" demo ove igre i isprobati ga. Svidi li vam se, nabavite MMX Pentium jer ćete od 1. travnja (nije šala) moći kupiti i punu verziju ove igre i tek tada osjetiti pravu brzinu i njenu kvalitetu.

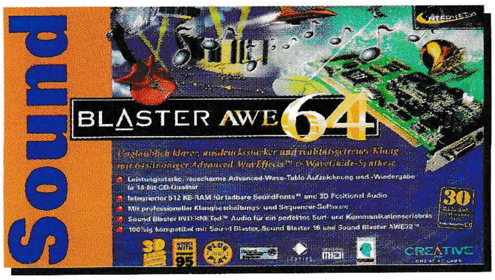
Ovo smiješno vozilo je jedan od mogućih automobila u budućnosti.



MelComp



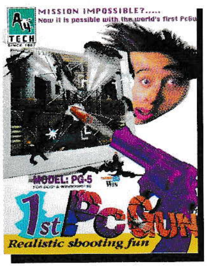
Odaberite - mi imamo sve što trebate

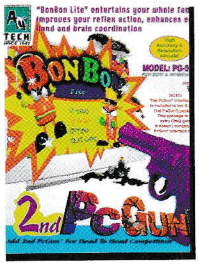


Creative Sound Blaster - AWE 64
512 KB RAM za Sound Fontove
3D Audio, INTERNETed



US ROBOTICS 33.6 FAX/MODEM
proširiv do 56 bps
fax on demand, int. mikrofon, "full duplex speakerphone", voice mail boxes, PnP





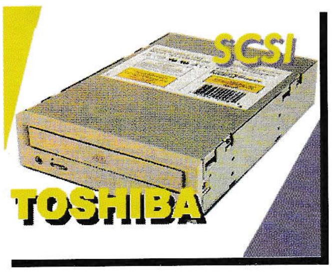
PC PIŠTOLJI sa softwerom i priključnim kartcama



Sound Pro 16 bit
+ IDE int.
PnPlay



PowerSound Radioplus zvučna kartica s ugrađenim FM radiom Creative-ov chipset! 100%kompat.



TOSHIBA 15X SCSI CD-ROM



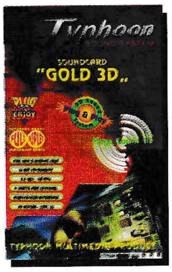
Iomega ZIP drive, 100MB



Hewlett Packard T3000
Colorado Tape, 3.2GB



Kondezatorski mikrofon



16 bitna zv. kart. 5.5Hz-48KHz



SoundCard WAVE-STAR 32 PnP Win 95



PC FM RadioCard UKW Stereo 99 kan.

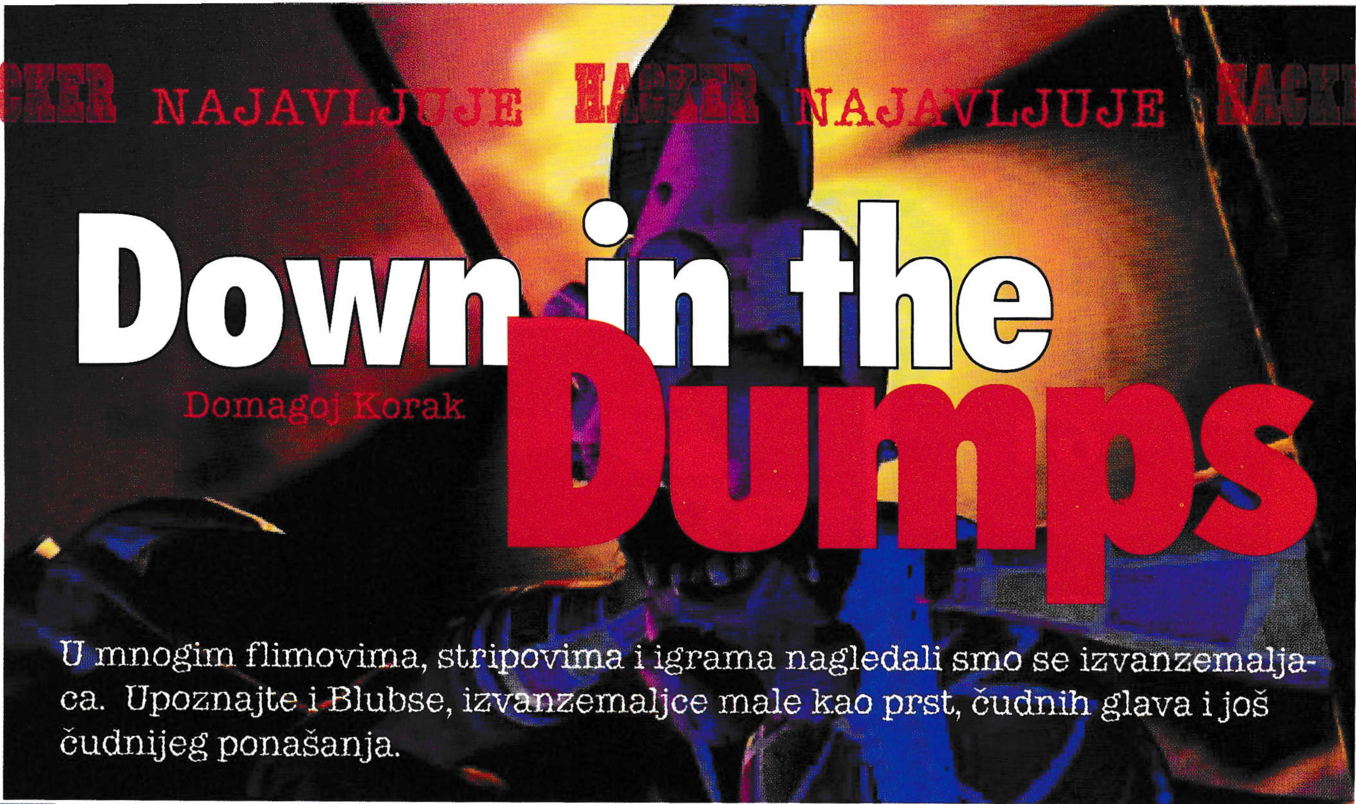


Aktivni zvučnici 25, 120, 160 W Surround, tonska kontrola, 220V

VELEPRODAJA:
PRODAJNI CENTAR 93 (01) 274 484, **TEHNIČAR COMPUTERS** (01) 315 904, **BIROSTROJ COMPUTERS** (01) 336 311, **KERNER** (01) Zagreb 362 141, **RODAR** (031) Osijek 171 202, **DISK-LINE** (031) Osijek 164 116, **MISLAV** (035) Sl. Brod 444 697, **TEXPERT** (031) Đakovo 846 439, **BMB NETCOM** (047) Karlovac 336 865, **COMWARE** (021) Split 40 096, **AVORA** (031) Valpovo 652 232, **IN SERVIS** (042) Ludbreg 663 410, **KOM-PAST** (049) Krapina 71 409, **IRI ECONOMIC** (051) Opatija 271 848, **OSINET** (051) Delnice 812 995, **FOTON** (01) Zagreb 318 569, (049) 376 439, **HOBIT** (051) Rijeka 215 566, **LIMEX** (040) Čakovec 314 656
MALOPRODAJA:
PRODAJNI CENTAR 93 (01) 274 484, **BIROSTROJ COMPUTERS** (01) 336 311, **MISLAV** (035) Sl. Brod 444 697

TOSHIBA
ADAPTEC
Seagate
D-Link
YAMAHA
ATI
CHERRY
APC
DTK Computer
3M
EPSON
PHILIPS
Microsoft

MelComp d.o.o.
Zagrebačka 63, HR - 42000 Varaždin
tel. 042 / 12 280, 12 281, 55 092
fax 042 / 55 092
Software: 042 / 261 199
Cjenik BBS: 042 / 12 282, 2400-28800, N/8/1
http://www.melcomp.com
E-amil: melnjak@melcomp.com
servis@melcomp.com



Down in the Dumps

Domagoj Korak

U mnogim flimovima, stripovima i igrama nagledali smo se izvanzemaljaca. Upoznajte i Blubse, izvanzemaljce male kao prst, čudnih glava i još čudnijeg ponašanja.

Blubsi su čudna porodica koja treba vašu pomoć, trebate ih vratite ondje kamo i pripadaju. To neće biti baš jednostavno jer je njihov svemirski brod sada samo obična hrpa svemirskog otpada. Takva događanja obitelj Blubs uopće nije imala na umu krenuvši na odmor. Usud je odredio da se sudare s drugim brodom i završe na planetu Zemlja i to u smeću. Da bude još gore, svemirski brod s kojim su se sudarili pripada okorjeloj bandi ružnih štemera. Dakle, ne samo što ćete im morati pomoći pronaći dijelove potrebne za popravak broda, nego ćete ih morati i obraniti od pripadnika bande vođene okorjelim Khanom. Ovako izgleda zaplet igre koju su izmislili i napravili Francuzi iz Haiku Studios. Osim zanimljive priče, Francuzi su nam namijenili i zanimljiv način igranja. Igra je podijeljena u pet epizoda, a u svakoj preuzimamo ulogu jednog člana obitelji. U prvoj epizodi - The Blub, the rat and the bad guy - igrate sina čija je zadaća nabaviti jedan dio svemirskog broda. Tri sljedeće epizode - The Hypnotic machine, The Abominable Robin Blub i The Burn - imaju slične ciljeve. U drugom i trećem poglavlju ste u ulozi majke i oca, a u četvrtom vodite istodobno i sina i kćer. Na ovaj način ćete najbolje upoznati osobine i mogućnosti svakog lika. Predmete jedne osobe moći ćete prebaciti drugoj i kad oni nisu jedna uz drugu (ipak su to izvanzemaljci). U zadnjoj, petoj epizodi upravljat ćete cijelom obitelji (uključujući i djeda i baku te ljubimca Stinkyja).

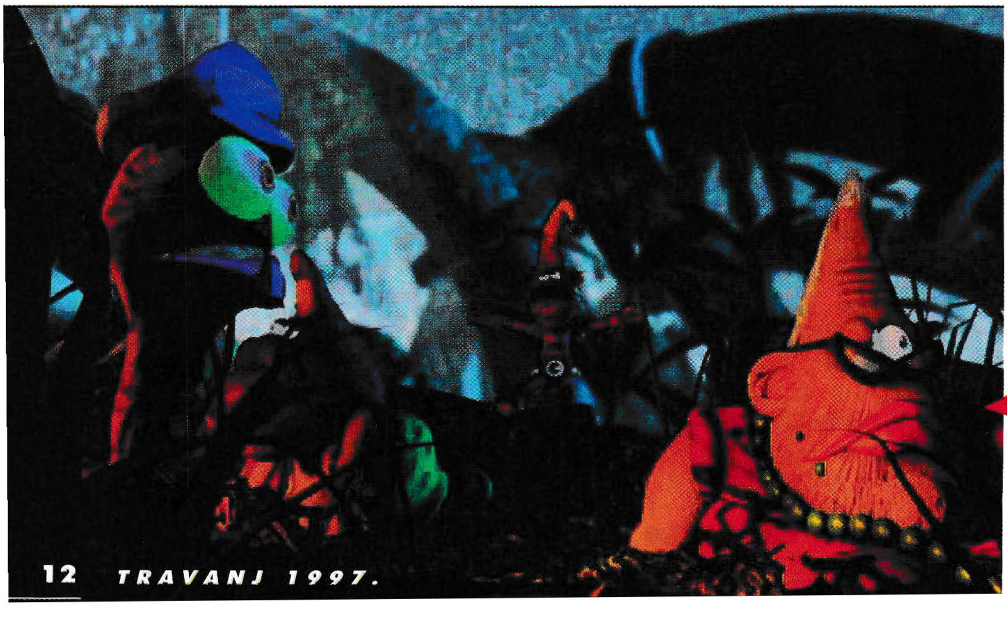


Down in the Dumps će vas iznenaditi i prekrasnim 3D renderiranim scenama koje se pojavljuju uvijek s promjenom lokacije. Prijelaz u 2D scenu bit će gladak jer će početni i posljednji frame u animaciji biti pretvoreni u 2D statičnu sliku (na statičnim će slikama neki dijelovi biti animirani da bi se oživjela lokacija).



U igri će vas zadiviti realističnost scena, mnogi kažu da je ovo dosad najrealnija renderirana igra. Dečki koji su je načinili kažu da su čak putovali Europom slikajući hrpe smeća samo da bi sve izgledalo što izvornije.

Sučelje je klasično, što znači da se ispod pogleda na igru nalazi linija s inventorijem, a iznad s raznim opcijama. Down in the Dumps je, u stvari, obična point-and-click avantura. Osim što ćete morati skupljati gomilu predmeta te ih kombinirati, bit će tu i nešto razgovora - to je izvedeno kao u Lucasartsovim avanturama, znači, moći ćete odabrati jedan od ponuđenih odgovora. Igra je puna humora, ali namijenjena nešto starijoj igraćoj populaciji. Proizvođač obećava 60 sati zabave prije nego završite igru. Down in the Dumps se već može nabaviti za PC (na 3 CD-a), dok ovo čitate, možda je već stigla i inačica za Mac, a za mjesec-dva igrat će je i vlasnici PSX-a.



Grafika u igri je prelijepa, s toga je i te kako zamjetno koliko su pripadnici bande ružni i opasni. Izbjegavajte ih u velikom luku i pazite da ne stanete na suhu greančicu.

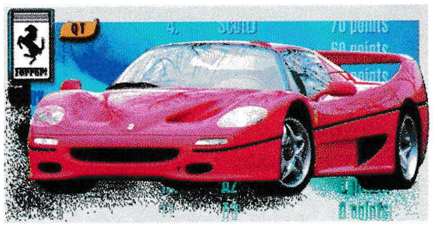
Need for Speed 2

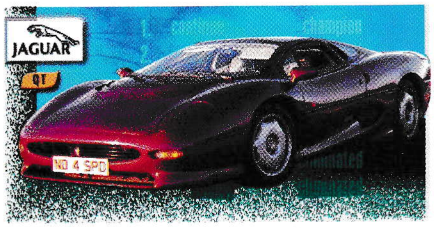
Domagoj Korak

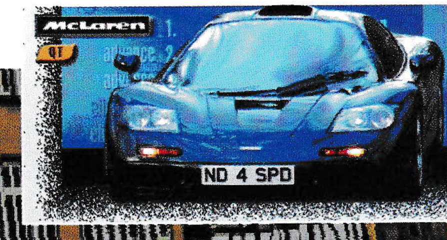
Gotovo nema muškarca koji se bar jednom nije zamišljao za volanom najskupljeg sportskog automobila, pokraj njega je zanosna plavuša i sve su oči prolaznika uprte u njih. Electronic Arts će vam to i omogućiti, jedino se sami morate pobrinuti za plavušu.







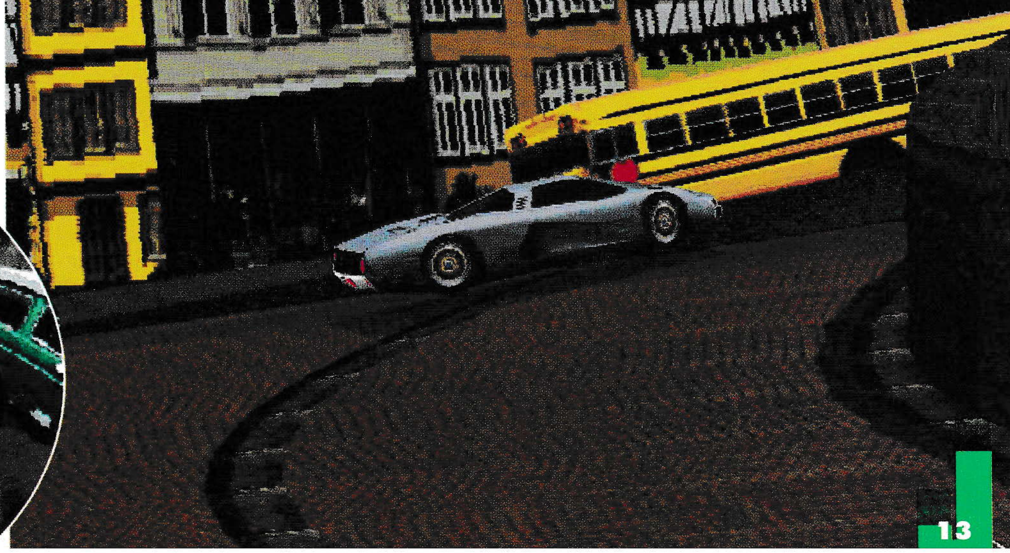


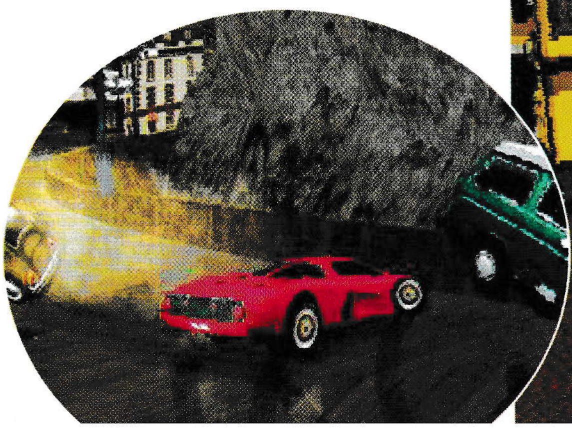


Mnogima se vjerojatno san neće ostvariti, ali najbliže tom doživljaju približit ćete se igrajući novi Need for Speed 2 koji će uskoro biti u prodaji. Nastavak poznate nam igre imat će 50% više poligona koji će se vrtiti 50% brže nego stari Need for Speed pa će i grafika biti puno detaljnija i ljepša. Nema što, Electronic Arts se zaista potrudio. Ako ste mislili da je u prvom Need for Speedu ponuđeni izbor automobila bilo najbolje i najbrže što se može zamisliti, prevarili ste se. Poznavateljima četverokotačnih ljubimaca sve će biti jasno spomenemo li samo ferrari F50, Mclaren F1, lotus esprit V8, italdesign cala, ford GT90, lotus GT1, isdera commendatore 112i, jagur XJ220. Još valja reći da je EA otkupio podatke o svim automobilima te će biti u cijelosti simulirani. Njihova brzina, prianjanje uz cestu, zvuk motora i unutrašnji izgled su kao na pravim automobilima pa će i ugođaj pri vožnji biti prvorazredan. Naravno, nije se pretjeralo u simulaciji jer je i ovaj Need for Speed prvenstveno akcija koja ne želi opteretiti igrače prevelikom realnošću. Osim pomenutih automobila, u igri će se ponekad pojaviti i mercedes, volvo karavan, toyota landcruiser pa čak i žuti školski autobus najčešće vas ometajući u vožnji. Što se staza tiče, ovaj ćete se put provozati diljem svijeta. Bit će vas u Hollywoodu, Vancouveru, Nepalu, sjevernoj i južnoj Europi, u Australiji. Bit će tu i prečica - moći ćete skrenuti s ceste u šumu, proći prečicu i pojaviti se ponovno na cesti, ali ispred protivnika.

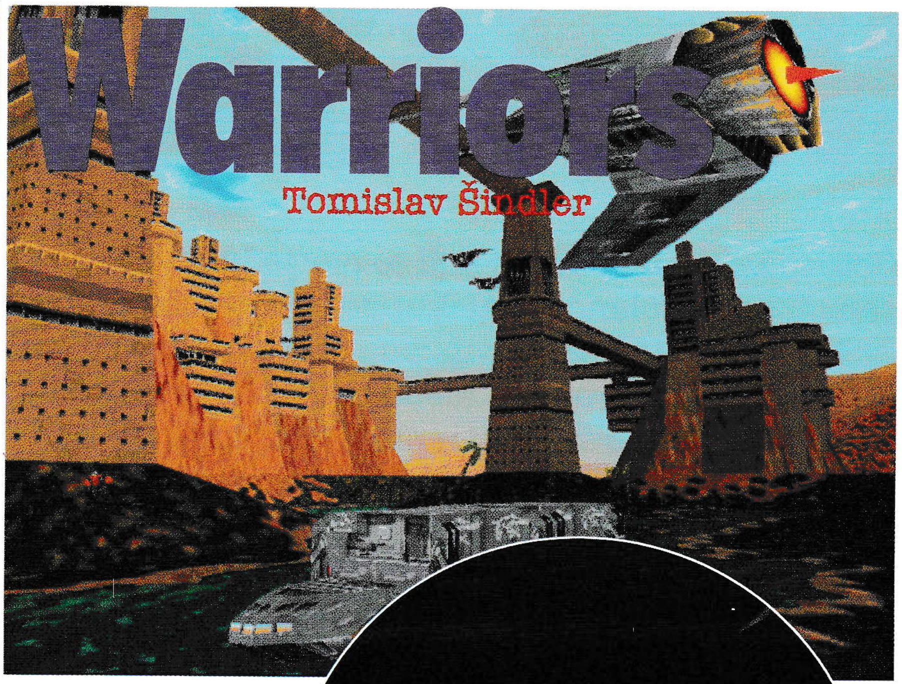
Četiri su vrste pogleda iz kojih ćete moći igrati igru, a tu je i instant-replay opcija kojom ćete usporeno pogledati sudar iz bilo kojeg kuta.

Ovdje ćete moći doživjeti sudar sjedeći u automobilu, tj. neće vam se pogled pri sudaru prebaci na vanjski kao što je bio slučaj kod prvog Need for Speeda. Svoje automobile moći ćete prilagoditi mijenjajući im osjetljivost volana i kočnica, odnos brzine pa čak i boju. Need for Speed 2 moći ćete igrati umreženo i to do osam igrača preko modema i serijske veze, a zanimljiv je i split-screen mod, čime ekran dijelite na dva dijela i utrkujete se u paru na jednom računalu. Dakle, još malo pa ćemo na svome PC-u ili Playstationu moći uživati u vožnji najbržih i najskupljih automobila ne bojeći se sudara ni kaznenih bodova.





Sand Warriors

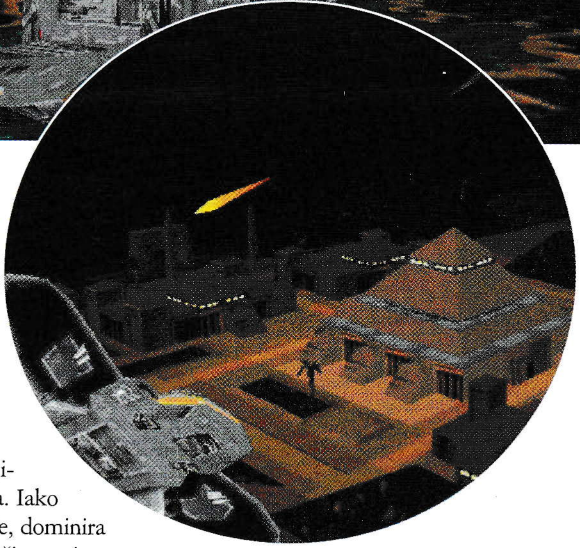


Tomislav Šindler

Gremlin Interactive je u suradnji s Astros productions inc. ponovno napravio jurnjavu u kojoj ćemo doista uživati. Sandwarriors je 3d akcijska simulacija tipa Terminal Velocity nevjerojatne detaljnosti u kojoj nema granica...

Nakon hita Realms of the Haunting te manje uspješnog Fragile Allegiance, Gremlinovci su se okrenuli novom žanru ne bi li zasjeniti konkurenciju u području 3d akcijskih simulacija. Dok smo u Terminal Velocityju tragali pustinjama, brdima i kanjonima za upgradeom ili zgradom koja bi predstavljala završni cilj, u Sandwarriorsima ćemo letjeti kompleksnim gradovima budućnosti i uništavati što god nas je volja.

Priča govori o dvije zaraćene "obitelji", The House of Osiris i The House Set. Obje se nalaze na planetu Tawy kojemu prijeti uništenje, a jedini je spas kolonizirati ih na naš jadni planet. Vi ste na strani Osirisa i pokušavate osigurati miran život svojim ljudima. Na raspolaganju imate razna oružja, od velikokalibarskih chain guna, plazma cannona do razarajućih samonavođenih raketa te višedjelnih cluster bombi. Sve to u kombinaciji s vašim izvježbanim rukama pružit će poseban ugođaj kojemu nitko neće moći odoljeti. Atmosfera igre je pomalo egzotična, podsjeća na staroegipatsko doba faraona, piramida. Iako igra ima i elemenata simulacije, dominira akcija pa neće trebati koristiti čitavu tipkovnicu nego samo ono osnovno za kretanje i manje složene funkcije, što ne bi trebalo predstavljati nikakav problem ljubiteljima takvih igara, ali ni onim nespretnijima. Poseban izazov su noćne misije u kojima morate koristiti infracrvene senzore želite li neopreznu letjelicu pretvorili u prah i pepeo.



Osim predivnog i bogatog krajolika u kojem se sve zbiva, možete letjeti ispod mostova, naftnih platformi, između brodova, tornjeva pa čak i planinskih klanaca i sve to u predivnoj SVGA grafici.

Iskoristite li svoje iskustvo iz sličnih igara, barem ćete privesti misije kraju i spasiti svoj narod kad im već ne možete osigurati vladavinu nad čitavim svemirom (neke se stvari nikad ne mijenjaju). Naravno, za normalno igranje u visokoj rezoluciji i s gomilom detalja bit će vam potreban P5 procesor sa 16 Mb rama, te DOS (hvala programerima).



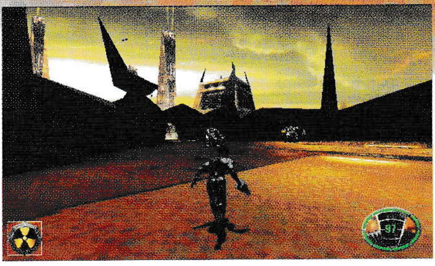




MDK

Murder, Kill, Destroy je naziv igre koja je očiti nasljednik zanimljivog, ali manje agresivnog Tomb Ridera.

Bibor Kiraly

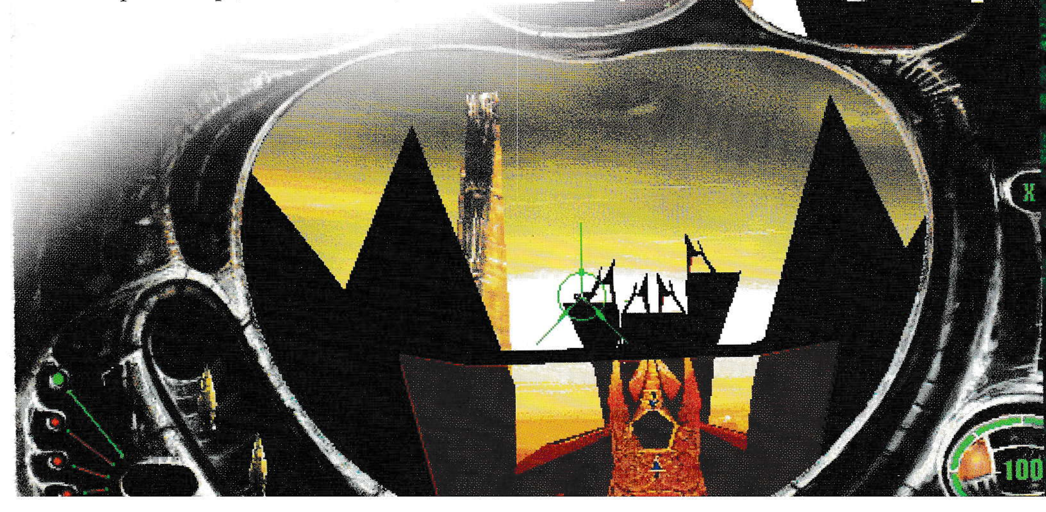


Za razliku od istraživački nastrojene Klare, MDK nam predstavlja izvanzemaljca koji je vrlo, vrlo agresivan i čini se da najviše na svijetu mrzi robote koji nose ogromne mete umjesto štitova. Kad bih baš morao uvrstiti ovu igru u neku od mnogobrojnih kategorija (kojih je svakom značajnom igrom sve više), rekao bih da je ovo nova generacija Another Worlda i Flashbacka. Mnoštvo oružja, okoliš, lagano kaskanje ekranom i logičke smicalice izdvajaju ovu igru iz digitalne svakodnevice. Osim toga, već nam je dosta tunela i hodnika krcatih čudovištima, Duke Nukem 3D je dokazao koliko se bolje osjećamo gazeći neprijatelja pod otvorenim nebom.

Nadogradnja koju bih htio posebno izdvojiti je padobran što se otvara čim vaš ubojiti izvanzemaljac počne padati (nadam se da to neće postati standardnom opremom).

Valja spomenuti još i najmanju atomsku bombu na svijetu, snajper, granate i neizostavnu strojnicu što je ne možete nikako izgubiti jer vam služi i kao desna ruka (vjerojatno zbog toga nije nikad naučio plesti čarape). I ne zaboravite, ovo će biti jedna od rijetkih igara gdje će biti potpuno iskorištene mogućnosti MMX tehnologije čipova i gdje će vam otvoreno biti rečeno za što je vaše računalo sposobno (uz igru ćete dobiti i mali test performansi vašeg računala). Igra će biti potpuno kompatibilna današnjim 3D akceleratorima, prepoznavat će sve novije grafičke kartice i prilagođavati im se.

Sve u svemu, čini se da će MDK biti jedno od najvećih iznenađenja ove godine, mada su prava iznenađenja u današnje doba uistinu prava rijetkost. Mnoštvo boja, visoka rezolucija i nevjerojatan broj sličica u sekundi trebalo bi udovoljiti vašoj gladi za paralelnim svjetovima kojima se naša stvarnost čini tek zanimljivom maštarijom.



INFO PLUS

Microsoftova ulica

Microsoft je jednu londonsku ulicu (23 kuće) besplatno opremio računalima i omogućio im pristup Internetu preko Microsoft Networka želeći ispitati koliko on utječe na ljude, u koje se svrhe najčešće koristi i može li se preko njega jedna zajednica zbližiti. U tu je svrhu napravljen i poseban chat program pa će se otsad stanovnici ove ulice međusobno pozivati na kavu preko Interneta!

Intel najavio Pentium II.

Intel je na CeBIT-u najavio procesor nove generacije, Pentium II., čija bi prodaja trebala započeti do kraja lipnja. Primjenjivat će MMX tehnologiju s postojećim Pentium Pro procesorom vrteći se na većim brzinama od današnjih 200 MHz. Pentium II. će prvenstveno biti namijenjen 3D grafici, kompleksnim simulacijama i izradi specijalnih filmskih efekata. Ovo je Intelov odgovor prijetnjama AMD-a koji, također, najavljuje svoj novi procesor K6 (u drugoj polovici godine) koji bi trebao biti brži nego 200 megahercni Pentium Pro.

Return of the JEDI

Silicon Graphics Inc. produljio je ugovor iz 1994. s najboljom i najpoznatijom kompanijom za specijalne efekte - Industrial Light & Magicom. U novom JEDI (Joint Environment for Digital Imaging) ugovoru stoji da će SGI i ILM surađivati u izradi kompjutorski generirane grafike za Star Wars trilogiju filmova te nastavke Jurassic Parka i Speeda. Suradnja SGI-a i ILM-a donijela im je prošle godine nominaciju za Oskara za najveći doprinos u vizualnim efektima, a što će novi JEDI sporazum donijeti vidjet ćemo sljedećih godina u kino dvoranama.

Appleov crni petak

14. ožujka Apple Computer Inc. objavio je da će 2.700 njegovih zaposlenih ostati bez posla, a i neki će, na žalost, projekti na kojima se dosad radilo biti u cijelosti napušteni. Apple je na taj potez primoran zbog učestalih promašenih investicija i velikih novčanih gubitaka. Operativni sustav Copland se odgađa već nekoliko godina, a nedavno je Apple kupio Steve Jobsov NEXT Inc. koji bi nastalu situaciju trebao promijeniti na bolje. Kakva će biti daljna budućnost ove kompanije koja je obilježila osamdesete i koja je izmislila mnogo zanimljivih tehnologija - pokazat će vrijeme.

Intel tužio Cyrix i AMD

Intel je podnio tužbu protiv svojih najvećih konkurenata Cyrix Corp. i Advanced Micro Devices Inc. zato što su povrijedili zaštićeni naziv MMX. U siječnju je Intel predao zahtijev za zaštitu imena MMX tvrdeći da je to njihovo zaštitno ime, Cyrix i AMD, pak, tvrde da Intel ne može zaštititi naziv MMX jer je to skraćenica od MultiMedia Extensions. Intel tvrdi da je u posljednja tri mjeseca uložio desetine miliona dolara u promociju imena MMX. Potrošači su naziv MMX poistovjetili s Intelom te Intel tvrdi da bi tako kupci mogli kupiti Cyrix i AMD procesore misleći da su Intelovi.

prvi hrvatski interaktivni film The Makers

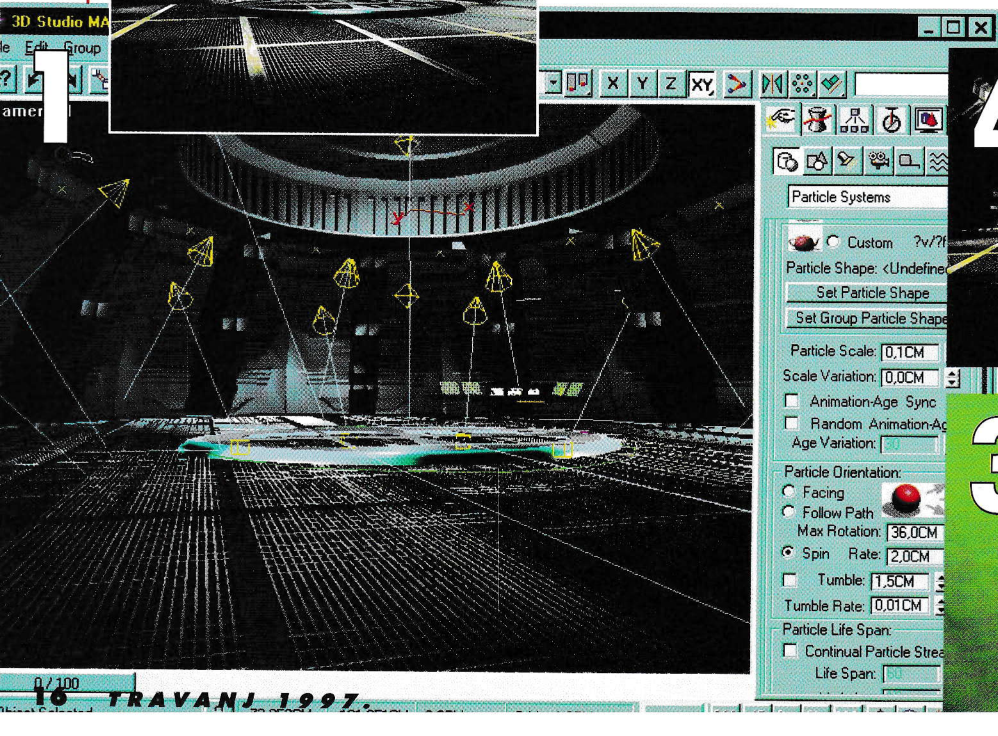
Domagoj Korak

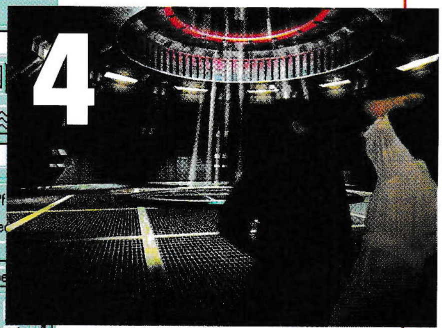
Ako ste posljednjih nekoliko tjedana čitali Globus, Arenu, hrvatsko izdanje Playboya ili gledali Motrišta, možda ste načuli nešto o ovoj igri. Hacker, naravno, donosi najdetaljnije i najopširnije informacije izravno s mjesta događaja - iz Krešine sobe.

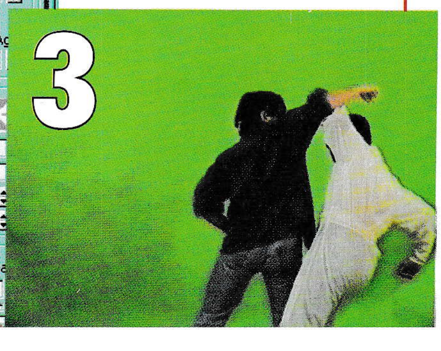
Sve je započelo prije pola godine kad mi se moj prijatelj iz kvarta, Krešo, pohvalio da radi grafiku za neke dečke koji kane napraviti igru. Ja sam ga, dakako, pogledao i samo se osmjehnuo misleći u sebi "samo ti sanjaj". Ali tjedan - dva poslije, opet se Krešo počeo hvaliti pokazavši mi nekoliko svojih renderiranih slika. Ovaj put, bez ciničnog podsmjeha, pomislio sam "nije ovo ni tak' loše", ali mu nisam ništa rekao - da se čovjek ne bi umislio. Pustio sam ga na miru i tek bih ga povremeno upitao kako napreduje igra. Skuživši da su dečki koji rade igru vrlo ambiciozni i da bi od toga na kraju nešto moglo biti, zakazao sam intervju s njima u Krešinoj sobi. Tako smo se jednog popodneva našli: Jerry Mitchell (redatelj i producent), Leon Magdić (glavni programer i izvršni producent), Krešimir Tkalčec i Vjeko Brkić (kompjutorski grafičar/animator i vlasnik sobe) i ja, gore potpisani autor ovog teksta. U radnoj atmosferi, između digitaliziranja snim-ljenih sekvenci, čupanja kose, renderiranja pozadina, psovki, proučavanja storyboarda, uspio sam im uputiti i koje pitanje. Evo što sam uspio doznati. The Makers započinje vrlo dinamično 1973. godine kad ljudska misija Apolla 19 naiđe na neobičnu vulkansku aktivnost na Mjesecu. Prilikom istraživanja te neobične pojave astronaut Donald Walker nađe se u neprilici, pada u nesvijest i gubi pamćenje. Došavši k sebi, ležeći na kirurškom stolu, ugledat će izvanzemaljce koji se spremaju razrezati ga. Tako bi trebao izgledati početak ove igre koja će vas kasnije odvesti daleko u budućnost na različite planete i među razne izvanzemaljske rase. Unique Entertainment

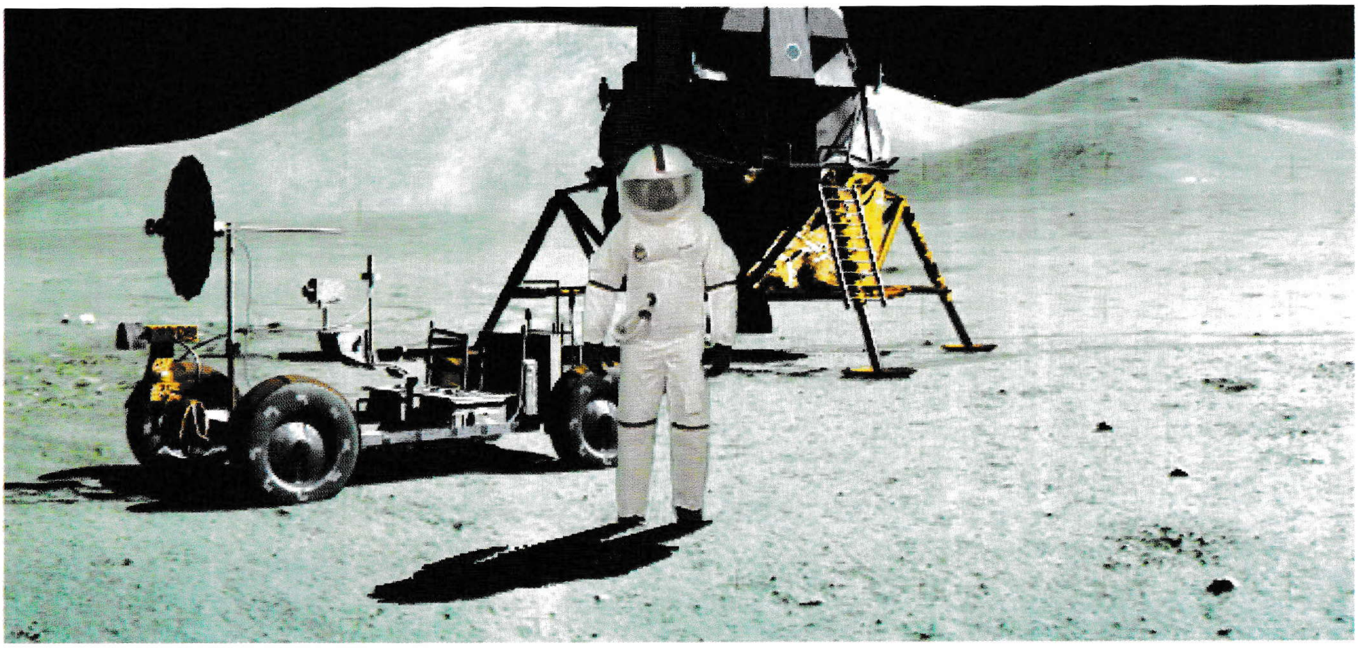


The Makers je rađen u četri faze. Prvo su svi interijeri i eksterijeri modelirani u 3D Studio MAX-u. U drugoj su fazi prostori renderirani. Potom su pravi glumci snimljeni kamerom ispred zelene pozadine. U posljednjoj fazi sve je to zajedno sljepljeno, a što smo dobili vidjet će igrači.









ZANIMLJIVOSTI

The Makers je okupio dosta poznatih hrvatskih glumaca - vidjet ćemo Igora Serdara (Nausikaja) u ulozi astronauta Walkera koji uz pomoć mlade UFO-loginje Edite Majić (Putovanje tamnom polutkom) pronalazi način kako pomoći ljudima koje su "oteli" izvanzemaljci. U ostalim ulogama pojavljuju se Emil Matešić, Jakša Borić, Andrea Glad, Goran Miletić i Emil Glad (ujak Flek iz Smogovaca). Scenarist je Franjo Šaban, a redatelj Jerry Mitchell.

Ovo je fotografija nasatala uoči snimanja scene s glumcima. Radna scena s snimateljima, majstorima za svjetlo i zvuk te ostalim osobljem.



je autorska grupa koja je već prije napravila jednu igru, Inordinate Desire (izdao ju je Black Legends), a ovaj put odlučili su se za mnogo veći projekt. Ova SF point-and-click avantura na 2 CD-a trebala bi se uskoro pojaviti na svjetskom tržištu. Izdavač još nije pronađen, ali spomenuli su mi da u obzir dolaze Electronic Arts i Microsoft. Posao na igri započeo je prije više od godinu dana, kad je programer Leon Magdić (dobitnik brončane medalje na informatičkoj olimpijadi u Minsku) započeo izradu enginea za igru. Nakon toga, slijedilo je trodnevno snimanje S-VHS kamerom i glumcima ispred zelene pozadine koja će poslije biti zamijenjena kompjutorski generiranim prostorijama i eksterijerima.

The Makers je klasična point-and-click avantura koja će biti prekidana kompjutorski generiranim i video sekvencama koje će vas upoznati sa samom pričom. Glazba i zvučni efekti će poboljšati sam ugođaj igranja. Ekipa ljudi koja izrađuje ovu igru nije velika, kao što biste, možda, očekivali: izdvojimo li glumce, na stvaranju igre intenzivno radi samo 6-7 ljudi. Ako ste pomislili da biste i vi mogli skupiti par frendova i stvoriti igru, znajte da to uopće nije lagan posao. Brojne neprospavane noći, izgriženi nokti, isključenje iz "normalnog" života, stotine litara ispijenih kava je samo djelić onog što vas čeka. Ali uspijete li prodati više od 100.000 komada igre, kao što to misli Unique Entertainment, onda je to već druga priča.

Na pitanje, što će napraviti s lovom koju zarade, dečki su odgovorili, idemo dalje. Napravit će "pošteni" studio za vizualne efekte, a u glavi im se već vrti ideja da na osnovi istog enginea iz The Makersa naprave još jednu avanturu, ali ovaj put smještenu u srednjevjekovno doba. Na samom kraju, pri izlasku iz Krešine sobe, nažicao sam ih da čim The Makers bude završen dobijem igru na recenziju. Tako ćete uskoro, možda prvi u svijetu, imati priliku čitati recenziju ove hrvatske igre. Dečki, držimo vam fige.

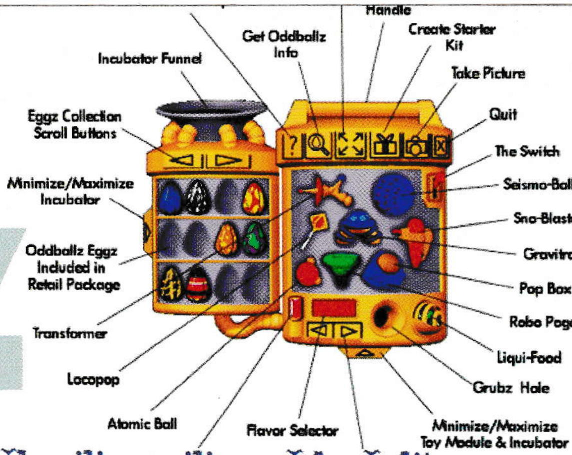
Sve slike objavljene su uz odobrenje Unique Entertainmenta.





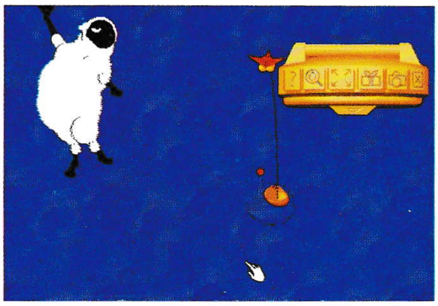
Oddbalz

Krešimir Lauš

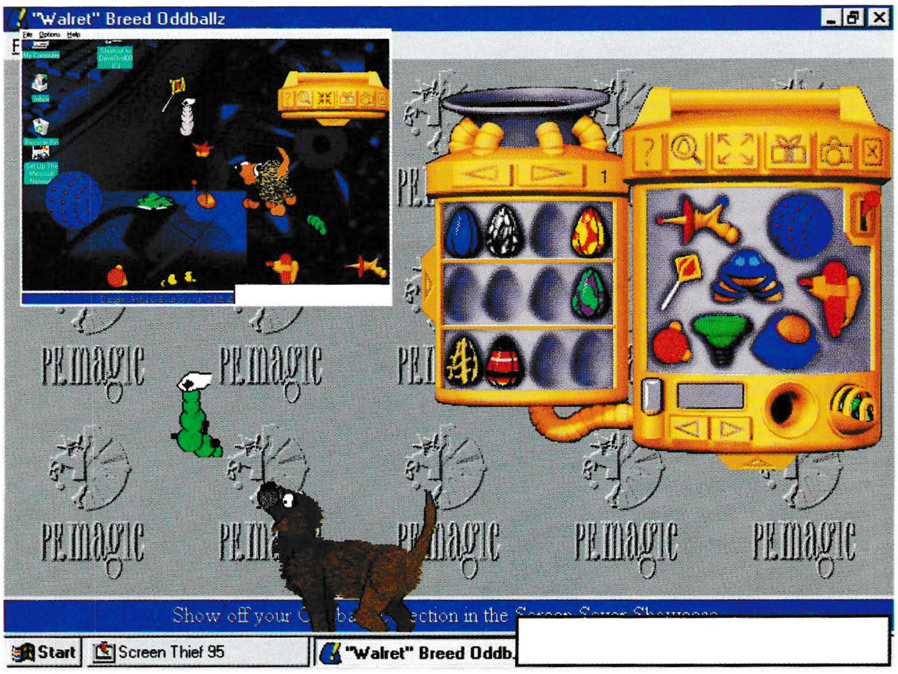


Oduvijek ste željeli mačku ili psa ili, možda, želite nešto novo, nešto što još nitko nema. I sami znate kako je teško nabaviti istočnozambijskog leptiroglavca te padate u očaj, no spas je blizu - ako budete dobri i ostavite malo mjesta na vašem hardu, možda načas ugledate i Njih.

Ime im je Odddbalz ili, hrvatski, čudnoloptaši. Tko su oni, teško je reći no ako posjetite web stranicu www.oddballz.com ili nabavite cdrom firme P.F. magic kročit će i u vaš dom (točnije desktop). Oddballzi su najnovije dostignuće elektronskog inženjeringa u proizvodnji kućnih ljubimaca. Tematski se nastavljaju na prijašnje proizvode kuće P.F. magic, Catz i Dogz. No jedno je uzdržavati psa ili mačku, makar i virtualnu, a drugo oddballza. Pokrenuvši ovu "igru", puno vam toga neće biti jasno. Vidjet ćete "playpen", njihovo obitavalište, i tzv. Incubator-Toy modul, od oddballza ni traga. No pošto je opće poznato da se oni legu iz jaja, hrabro ćete mišem posegnuti za jednim od 7 ponuđenih, skritih u inkubatoru, i iščupati ga na hladno svijetlo silikonskog dana. Uz opću zbunjenost zatečenim, mali oddballz će se izleći i započeti svoj virtualni život. Otad je njegova sudbina samo u vašim rukama (he,he,jadan on).
Istodobno će na playpenu moći egzistirati samo jedan dok će ostali hibernuckati u svojim jajima. I što sad s njim, pitate se...
Možete ga pustiti s mirom ili pak započeti interakciju koja se svodi na: dozivanje ballza, uzimanje, pospremanje u inkubator (kroz tuljac na vrhu istog), igranje, hranjenje, maženje i škakljanje, farbanje, slikanje i, napokon, dresiranje. Krenimo redom. Dozivate ga dvostrukim klikom miša, a on se, ovisno o vrsti, odaziva ili vas više-manje ignorira. Konstatnim pritiskom na gumb miša, ščepajte ga za vrat i "pospremite". Hranite ga redovito i on će rasti, u suprotnom postat će leš. Kad vas sluša, nagradite ga hranom ili pomazite. Ako vas ne sluša, bacite ga svom snagom o zid (rub ekrana) promatrajući učinak. Kad vam i to dosadi, izaberite jednu od ponuđenih igračaka iz toy modula i još mu malo uljepšajte ili zagorčajte život. Poslušno će vam donijeti bačeni atomic ball (kad bi bar znao naći kakav izgubljeni fajl ili rastrgati virus), balansirati na seizmo ballu, cuclati locopop itd. Svaka od 7 vrsta oddballza ima specifične karakterne osobine. Jedan je glup i tup, drugi pokvaren, treći miran poput ljenjivca zakopanog u živom blatu... Ovisno o svojim fizičkim i psihičkim karakteristikama, različito će reagirati na okolinu i različito se ponašati prema vama. Probajte im ugasiti svijetlo - jedan će skužiti gdje je prekidač, stisnuti ga i fino vam se izbeljiti, drugi će, pak, bespomoćno plakati i potom zaspati.



Kad se dovoljno upoznate, probajte ih dresirati - namamite ih grubzom (debela crvina), on će se jadan potrgati da vas zadivi i dobije papicu. Grubze izvlačite iz rupe na dnu toy modula, odmah pored otvora za hranu. No, vjerojatno je najveća fora u igri mogućnost mutacije vaših kućnih ljubimaca. Opalite li kojeg igračkom "transformer", pretvorit će se u kravu, crva, štakora, pumu... Mogućnosti su nebrojene. Uistinu, ni nakon 2 tjedna igranja, nisam baš sve uspio shvatiti i istražiti, ali jedno je sigurno - oddballze sam zavolio jer uvijek ih možete zalijepiti za ekran ili im pružiti pozornost i ljubav koju zaslužuju (pa makar i virtualnu). S tehničke strane, Oddballzi su samo hrpa 2D animiranih teksturiranih poligona, zavidnog frame ratinga (30fps na P5 133) i prekrasno digitaliziranih zvukova. Nabavite ih sve na www.oddballz.com!



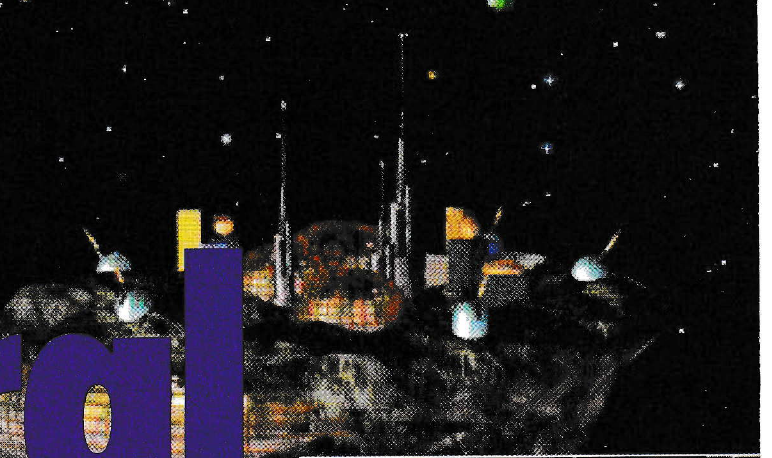
Oddbalz

Proizvođač: P.F. Magic

Min. konfiguracija: PC486/66, 8Mb	
Druge platforme: N/A	
Zvuk:	85%
Grafika:	80%
Igrivost:	82%
UKUPNO	81%

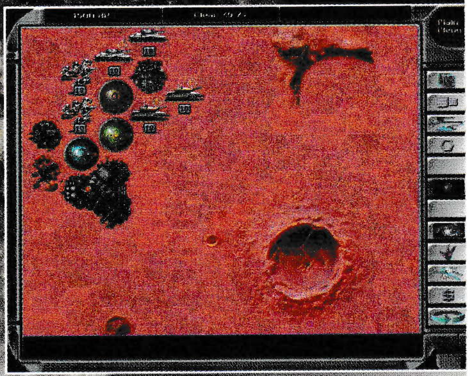
Igrano na: PC P5/133, 16Mb

Star General



Tihomir Jauk

Osvojili ste Berlin, Moskvu, fantastične pokrajine u zemlji mašte i jedino su vam još preostala beskrajna svemirska prostranstva. Strateški elementi novog nastavka su jednaki onima iz prijašnjih nastavaka. Pogledajmo, ipak, zajedno što je novoga i što se promijenilo.



Panzer General je bio prvi u seriji probivši led svojom visokorazlučivom grafikom i odličnom igrivošću. Velika realističnost borbi i različitost jedinica je privukla ljubitelje dobrih strategija, programeri su to shvatili i načinili po istom receptu Allied Generala. Iscrpivši sve povijesne bitke, vratili su se mitološkim vremenima, kad su zemljom hodale različite fantazijske spodobe, čarobnjaci i zmajevi nastao je Fantazy General. Zvjezdani i planetarni ratovi su otpočeli, stigao je novi Star General koji će, nadajmo se, biti i posljdnji. Pravim ljubiteljima General serije su Panzer i Allied General vrhunac, svi sljedeći nastavci su čista komercijalna obrada bez znatnijih pomaka.

Što je novoga?

Igra je postala zamršenija jer igrate na dvije fronte, većinom u svemiru između raznih planeta, međuzvjezdanih maglica, crnih rupa i asteroida. Za putovanje svemirom postoje brodovi različitih namjena i mogućnosti - od malih skautskih do ogromnih bojnih brodova jakog oklopa i razornog oružja. Moći ćete čak kopati rudu s asteroida ili trgovati sa susjednim planetima uspostavljajući trgovačke rute. Druga bojišnica su vaši planeti. Imate li izgrađeno vojno postrojenje, moći ćete kupovati planetske jedinice koje se gotovo ne razlikuju svojom namjenom od onih iz prijašnjih nastavaka. Ipak, postoji 7 različitih rasa koje se odlikuju nekim posebnim karakteristikama i potpuno je različit dizajn brodova i kopnenih jedinica.

Misije

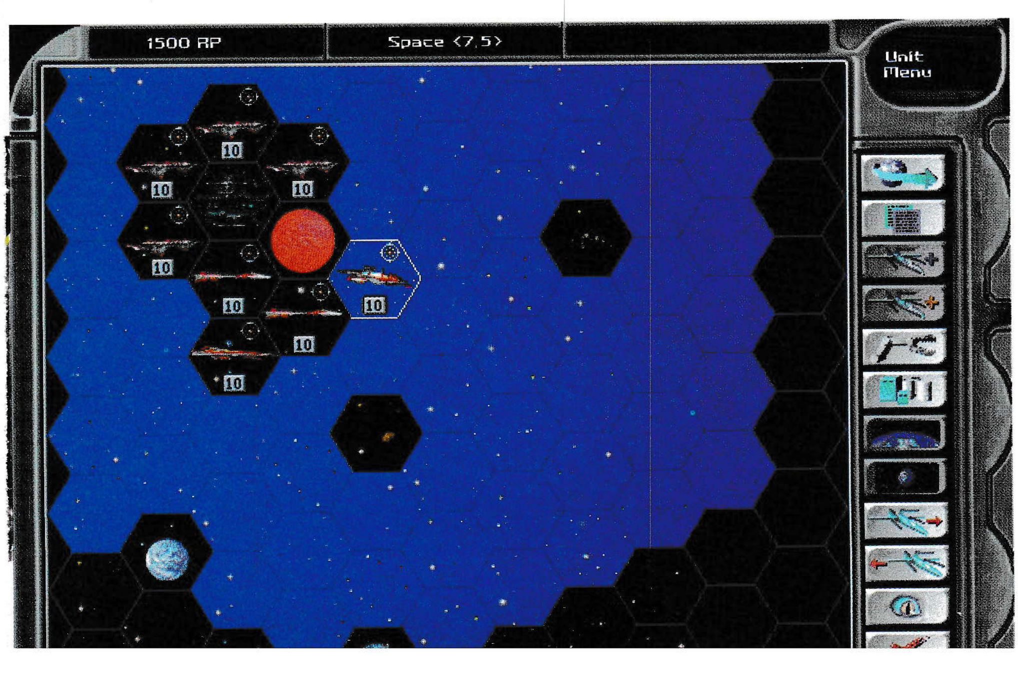
Misije su vrlo zanimljive, ali i teške. Težina igranja se ne može prilagoditi vama, osim ako igrate custom misije protiv računala ili 6 vaših prijatelja. Igrati možete preko modema, IPX mrežnog protokola ili TPC internet protokola. Omogućeno je igranje na kartama različitih veličina, pa bi vam tako na najvećoj trebalo godinu dana za jednu partiju. Trebat će vam desetak poteza samo da naiđete na prvog neprijateljskog skauta, a kamoli da pronađete i osvojite njegov planet. Megalomanske karte jamačno neće privući početnike, predviđene su za fanatike i strategijske frikove.

Dobri fosilni DOS

Iako DOS već šepa od starosti, igra će pod DOS-om ići mnogo brže nego pod superturbo 32-bitnim windowsima i zahtjevati manje memorije, ali sve su to već poznate stvari. Dakle, za DOS inačicu dostatna vam je 486/66, a za Win95 će vam trebati Pentium 90. "Sretan ti rođendan, Bill Gates! Dabogda ti se svjećice ne ugasile. "

'ko voli nek' izvoli...

Ako ste odigrali sve nastavke, vjerojatno ćete i ovaj; ako niste, a volite strategije, bit će to zanimljivo iskustvo, iako osim bolje grafike i zvuka, ništa revolucionarnoga ni upečatljivoga nije dodano. Ovo je još jedan komercijalan potez kojim se željelo što brže skupiti još malo peneza.



Star General

Proizvođač: S.S.I.

Min. konfiguracija: PC 486/66, 12Mb
Druge platforme: N/A

Zvuk:	**71%**
Grafika:	**82%**
Igrivost:	**85%**

UKUPNO: **79%**

Igrano na: PC K5/133, 32Mb

Flying Corps

Dario Rakovac



"Motor se pokrenuo urlikom... Dodao sam gas, stroj je počeo dobivati brzinu i odjednom nisam mogao ne primijetiti da uistinu letim."

Manfred von Richthofen, 1892-1918

17. su prosinca 1903. braća Orville i Wilbur Wright ušli u povijest. Pedeset i devet sekundi zauvijek je izmijenilo svijet kakav su ti vrhunski inženjeri i entuzijasti poznavali. Čovjek je prvi put poletio! Desetljeće nakon toga ratni je kovitlac zahvatio čitav svijet, a njihov je izum dobio primjenu kakvu mu oni nisu namijenili. Prvi je svjetski rat označio novu eru - bilo je više nemoguće ratovati bez zrakoplova. Svi su ratni sukobi vođeni u zraku i tko je imao nebo imao je i zemlju pod njim. Te 1914. sve je bile znatno drugačije, to je razdoblje u povijesti često nazivano zlatnim dobom zračnih borbi. Doba je to drvenih zrakoplova i veličanstvenih ljudi za njihovim kormilima, doba Immelmanna i von Richthofena, Crvenog Baruna. U tim je bitkama spoj čovjeka i stroja bio savršen, današnjem borbenom pilotu nezamisliv. Bili su to dvoboji, borbe čovjeka protiv čovjeka, časne i bez milosti. Hrabrost i umijeće tih pionira iznjedrilo je i danas važeća pravila borbenog letenja. Sjetite se samo koliko ste puta u najmodernijim zrakoplovima izvodili Immelmannove petlje... zamislite kako bi bilo u letjelici drvenog trupa i platnenih krila, s mutnim naočalama na nosu, pri temperaturi od minus deset stupnjeva, a vi nemate ništa osim debele jakne. Piloti su tada bili posebna vrst ljudi. Je li to bila hrabrost ili ludost, teško je odgovoriti. Bilo je to zrnce viteštva i romantike u suludom ratnom metežu, bilo je to neko drugo vrijeme i neki drugi svijet.

Najrealnije dosad

Rowan Software, kuća odgovorna za Flying Corps, tvrdi da je riječ o najrealnijoj zračnoj simulaciji svih vremena. Iako vrlo smjela, ta tvrdnja je prilično točna. Pogledamo li okoliš, koji je i grafički i zemljopisno iznimno precizan, ili letne modele šest najpoznatijih lovačkih zrakoplova "velikog rata", teško ćemo naći bilo kakvih zamjerki, Rowanovci nisu propustili baš ništa. Lekcija koju su naučili lijepim, ali neuvjerljivim i suhoparnim Dawn Patrolom usmjerila ih je na pravi put. Ako se sjećate, bila je to svojevrsna multimedijska zračna enciklopedija s osvrtom na Prvi svjetski rat, samo što ste misije i bitke o kojima ste čitali sada mogli i odigrati. Ideja nije bila loša, ali je igri manjkalo kontinuiteta, dubine i detaljnosti, što ju je pokopalo na tržištu. I Flying Corps se oslanja na stvarne događaje, no sada možete i proživjeti pojedina razdob-

ALTERNATIVNO

Red Baron

Igra starijeg datuma čiji se nastavak željno očekuje. Tehnički je slabija ali je, poput Flying Corpsa, krasi iznimna realnost.

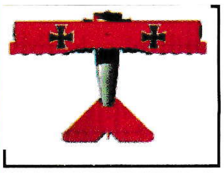
Wings of Glory

Tipična Originova simulacija nalik interaktivnom filmu s jakim naglaskom na akcijskom dijelu. Realnost joj je slabija strana, ali se igru isplati odigrati.

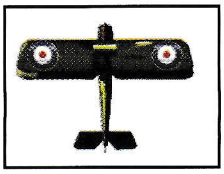
Dawn Patrol

Svojevrsni prethodnik Flying Corpsa također iz Empireove radionice, u biti interaktivna zračna enciklopedija u kojoj ćete zahvaljujući interaktivnosti moći odigrati povijesne misije i bitke.

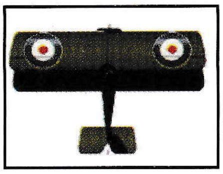




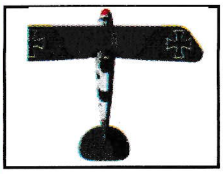
Fokker DR.I - vrlo agilan s dobrim usponom i naoružanjem ali sporiji od Albatrosa.



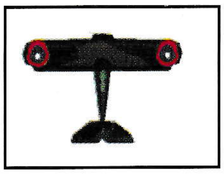
SE5A - izuzetno brz, čvrst i stabilan, ali ne i dovoljno okretan.



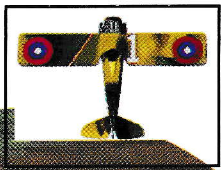
Sopwith Camel - san svakog pilota, dobrih manevarskih sposobnosti, ali sklon naglom izvratnju.



Albatros D.III - brz jak i okretan, jedan od najuspješnijih Njemačkih lovaca.



Nieuport 28 - nabrzinu sklepan lovac s motorom sklonim pregorjevanju i slabim krilima.



Spad XIII - najbolji lovac 1917-18, nešto sporiji od Fokkera, ali smrtonosan i u rukama početnika.

lja i velike bitke Prvog svjetskog rata. Osim letenja i pucanja, treba poznavati i strategije te one najbolje primijeniti.. Stoga, koliko god dobri bili i koliko god Engleza imali na duši, sve pada u vodu zakažete li na strateškom planu. Ukratko, Flying Corps je iznimno zahtjevna igra koja će i iskusnim letačima biti tvrd zalogaj.

Igrajući, ne smijete nikad zaboraviti da platnom prekrivena krila ne podnose manevre na kakve ste navikli, da slabim motorom vrlo teško postižete presudnu visinu, da vaše strojnice vole zakazati baš onda kad vam je neprijatelj na nišanu no, sve to simulacijama starih dvokrilaca i trokrilaca daje ljepotu koju ništa ne može zamijeniti. Nije bilo radara, neprijatelje ste tražili sami, a ako ste ih spazili prekasno, bilo je to ionako zadnje što ste vidjeli. Srećom, živimo u vremenu kad nam je sve to na neki nadomjesni način dostupno u toplini vlastitog doma, postoje produhovljeni ljudi poput onih iz Rowana kojima su stare stvari svetinja te su voljni uložiti trud i novac i omogućiti nam djelić uzbuđenja i atmosfere tog zlatnog doba.



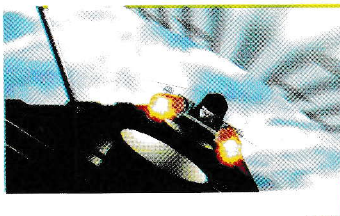
Ti veličanstveni ljudi u letećim strojevima

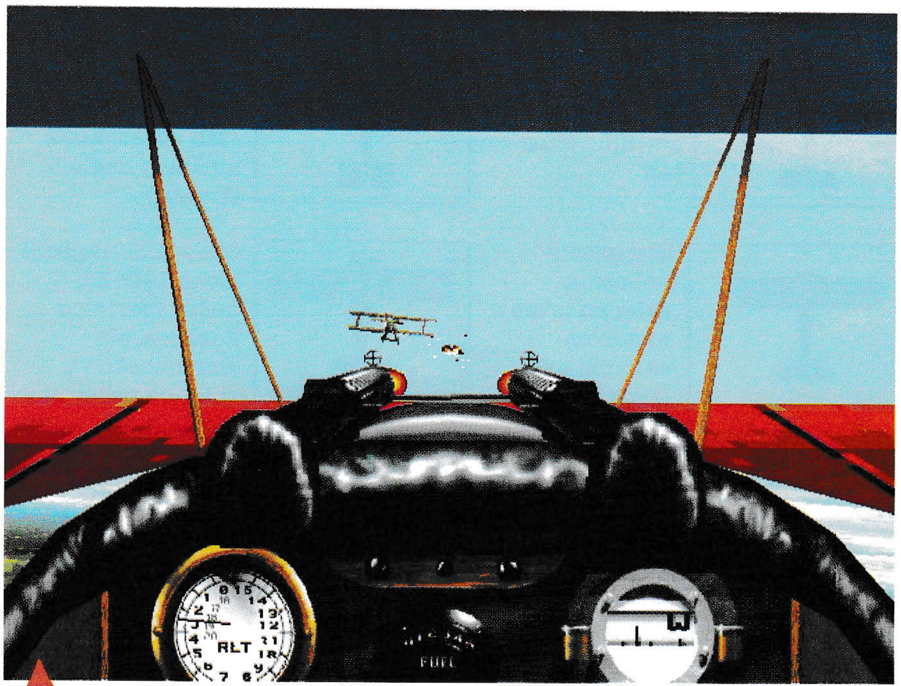
Vratimo se ponovno samoj igri. Što se opreme tiče, Flying Corps ne zaostaje. Pored vrlo dobrog i opširnog manuala, dobit ćete i reprint originalnog letačkog priručnika Kraljevskog zrakoplovstva iz 1918. Bolje ćete upute teško naći, te su knjižice bile oslonac i pilotima čiju ulogu vi pokušavate preuzeti. Naći ćete tu i karte ratišta nad kojim letite jer, ponavljam, radar, radio veza i slične "normalne" stvari ovdje ne postoje. Identifikacija svega je vidna, pa ih uvijek morate imati pri ruci da se ne biste izgubili. Postoji karta i u igri, ali ove su daleko preglednije i korisnije. Želite li lakše prepoznati svoj zrakoplov, sami ga obojajte i ukrasite. Sjećate se šarenih zrakoplova iz tog razdoblja koji su podsjećali na leteći cirkus? Eh, nije to bezvraga, "unakazite" li svaki različito, jedino ćete tako uvijek znati gdje je tko u zraku. No, osvrnimo se malo na zadatke i misije koje su pred vama. Sve je tu manje-više standardno. Naime, na raspolaganju vam je nekoliko ubičajenih nekoliko pripremnih misija za kampanje koje su tek ono pravo. U prvoj ćete stati na stranu Nijemaca, tj. preuzeti ulogu Lothara von Richthofena, brata slavnog Crvenog Baruna koji je tijekom 1917. nakratko preuzeo vodstvo slavne Jaste 11. Cilj vam je ponoviti uspjehe njemačkih pilota tijekom "krvavog travnja", kad su saveznici pretrpjeli ogromne gubitke, uključujući i prisilno zatvaranje antirichthofenske 56. jedinice te pogibiju Alberta Balla, tada vodećeg britanskog asa. Kao Lothar, pokušat ćete dostići Manfredov rekord od 52 potvrđene pobjede i lukavo upravljati svojim snagama. Druga se bavi britanskom proljetnom ofenzivom 1918., u njoj ćete započeti karijeru kao novi momak imenom Victor Yeates. Kampanja počinje s nekoliko lakših trening misija, a osnovni joj je cilj podrška trupama koje će kulminirati

Gledajući ove slike, jasno vam je zbog čega su, za razliku od današnjih, borbeni zrakoplovi Prvog svjetskog rata bili šareno obojani. U ovakvoj se gužvi doista teško snaći.









Ovako je to izgledalo u doba kada nije bilo nikakvih pomagala. Sve što ste imali bio je drveni zrakoplov i par kašljucavih strojnica...

tijekom prve povijesne tenkovske bitke. Vaša je zadaća srušiti što više neprijatelja, pomoći Tommyima u rovovima i preživjeti. Treća, opet njemačka, kampanja trajat će samo tri dana, a cilj vam je u ulozi njemačkog pilota Roberta von Greima usporiti savezničko napredovanje dok ne stigne pojačanje. Saveznici nikako ne smiju zauzeti Masnieres-Baurevoir. U posljednjoj kampanji borit ćete se opet na strani "dobra" i biti u ulozi legendarnog Eddija Rickenbackera, legendarnog asa američkog ekspedicijskog korpusa. Cilj vam je, osim uspješnog obavljanja dnevnih misija, dogurati do mjesta zapovjednika eskadrile i zaraditi medalju časti prije nego prestanu neprijateljstva. Znači, morat ćete se dobrovoljno javljati za svaku misiju i uvijek pomagati prijatelju u nevolji, što nije nimalo lako. Prosječnom savezničkom pilotu nitko nije predviđao ni dva tjedna života, pokušajte promijeniti makar to ako već ne možete promijeniti povijest.

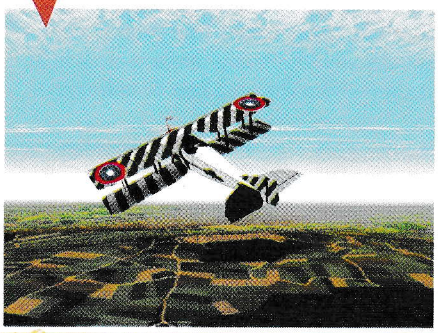
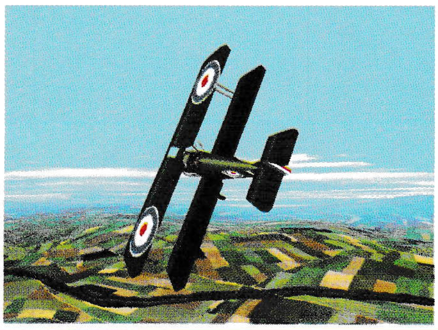
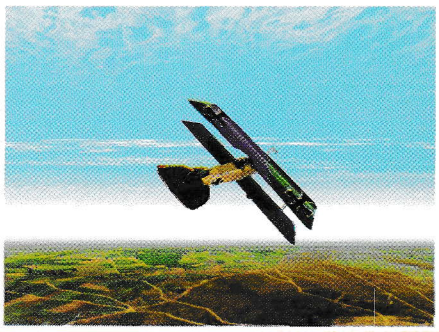
Tamna strana medalje

Kod ovakvih se igara o nedostacima najčešće šuti, ali želimo li biti pošteni, neke stvari moramo istaknuti. Hardversku glad ove simulacije i sami možete naslutiti. Minimalna je rezolucija 640x480, a potrebna procesorska snaga je pentium 90 i to barem sa 16 megabajta radne memorije. Ovom ćete konfiguracijom Flying Corps pokrenuti, ali za ugodno igranje trebat će vam i jači procesor i više memorije. I nije to sve, ima tu još detalja koje će prosječni korisnik teško progutati. Oni se uglavnom odnose na iznimnu realnost Flying Corpsa. Pored toga što je letni model jedan od najrealnijih dosad, što će vam zadati dosta glavobolje, i strateški je dio igre vrlo važan i pravi je izazov. Čak ako vi ne griješite i redovito se vraćate u jednom komadu s nekoliko novih pobjeda na repu, ne rade li i ostali slično sav će trud biti uzaludan i na trenutak ćete poželjeti da se Flying Corps pretvori u običnu simulaciju gdje svu taktiku i planove stvara netko drugi, a vi samo uspješno obavljate zadano. Ovdje bi vam, ruku na srce, i to bilo previše, jedino ako niste među onima koji prije početka igranja obvezno isključe sve realne nedostatke dvokrilca, uključe neuništivost i neustrašivo jurišaju na neprijateljsku eskadrilu. Moj vam je savjet - ne činite to, najljepše u ovoj igri i jest letjeti tim prastarim zrakoplovima i iskušati kako je to nekoć bilo. Napravite li od njih nešto što sa stvarnošću nema nikakve veze, u čemu je onda poanta?

Priča za kraj

Spomenuo sam već da su vam karte terena prijeko potrebne, nerijetko ćete zalutati ili izgubiti vrijeme leteći prekrasnim francuskim krajolikom ne spazivši ni n od neprijatelja. Sjetite se, identifikacija je vizualna i ništa doli vaših očiju neće vam pokazati neprijatelja. Nema autopilota koji bi vas vodio u samo srce akcije. Sjetite se von Richthofenovih riječi o lovu. Smisao lovačkog zrakoplova nije nikad bio bolje određen jer je izviđanje u Prvom svjetskom ratu značilo strpljivo promatranje neba i pravodobno opažanje. Bili ste poput grabljivice koja se, spazivši plijen, nemilosrdno obrušava na nj. Nekima će sve ovo prilično teško sjesti jer u posljednje smo vrijeme navikli na arkadne simulacije koje se oslanjaju na čistu akciju pa ovako nešto djeluje prilično monotono. No, smatrate li se sposobnim uklopiti u tu potpuno drugačiju stvarnost, nabavite ovu igru. U suprotnom, nemojte ni pokušavati jer ćete biti razočarani. Ovo je igra namijenjena pravim zaljubljenicima i vječnim entuzijastima koji sanjaju o prošlim danima kad je viteška čast i letačka vještina značila nešto. Čeznete li za tim, Flying će vam to i dati!

Upravljanje dvokrilcem razlikuje se od svega na što ste dosad navikli. Nema ni govora o oštrim manevrima i lupinzima. Od presudne je važnosti visina, koja vam daje taktičku prednost, i faktor je iznenađenja.



SVEC®
LAN & Connectivity
JANUS STUDIO
Vrhunska mrežna oprema!
Maloprodaja i veleprodaja!
Povoljno i odmah dostupno!
EKSKLUZIVNI ZASTUPNIK ZA HRVATSKU
CHIPOTEKA
ZAGREB:
Trg J.F. Kennedya 6
tel. 01/ 233 88 44
fax. 01/ 21 65 44
SPLIT:
R. Boškovića b.b. (Prima 3)
tel. 021/ 31 32 55
fax. 021/ 56 10 39
RIJEKA:
Laginjina 4a
tel. 051/ 22 78 48
fax. 051/ 22 79 20



NOVO
Sve za PSX konzolu
Igre, Controller-i,
Memorijske katice,
kabloviza linki TV...
Brzo i jednostavno
Za stare i malde
FORMULA 1
DIE HARD
SONY
PREBEG COMMERCE, Bosutska 8, 10000 Zagreb
PlayStation
PlayStation



ILI IH PUNITE ILI NAM IH PRODAJTE
CARTRIDGE RECYCLING
19 94
178-288 RETON 243-871
KLAIĆEVA 44
OBNOVA SVIH TIPOVA TONER KASETA
KOMPLETAN SERVIS HP PISAČA
PRODAJA RABLJENIH PISAČA
IZNAJMLJIVANJE PISAČA
OTKUP STARIH KASETA
HEWLETT® PACKARD
AUTHORIZED DEALER
PRAZNE TONER KASETE
HP CANON EPSON
1 KOM. 20 KUNA U KEŠU
ZOVI "RETON" ODMAH! 17-28-38, 24-38-71
KLAIĆEVA 44, ZAGREB
JANUS STUDIO



Canon
NOVO!
NOVO
Canon BJC-5500
A2 ŠTAMPAČ U BOJI, 5 st/min. ISPIS CRNOGA,
720x360 dpi. , UGRAĐEN TRAKTOR, OPCIJA ASF
5.570,00 kn
SVI MODELI CANON ŠTAMPAČA I POTROŠNOG MATERIJALA TAKOĐER U PRODAJI. POSJETITE NAŠ DEMO CENTAR.
RABAT ZA DALJNJU PRODAJU.
TRAŽIMO DILERE
IDEJA MIKA
HR/10000 Zagreb
Sveti Duh 107
tel/fax 01575113
mobi. 099472682
E-mail: ideja-mika@zg.tel.hr



Firo & Klawd

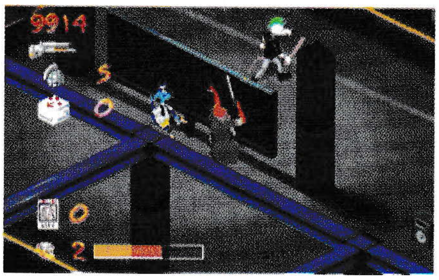
Tihomir Jauk

New Yak City je mjesto prepuno kriminala, nasilja i životinja s ljudskim osobinama. Vi ćete predvoditi dvije hrabre živine. Jedna je vuk, a druga majmun. Pobrinite se da to i ostanu do kraja igre.

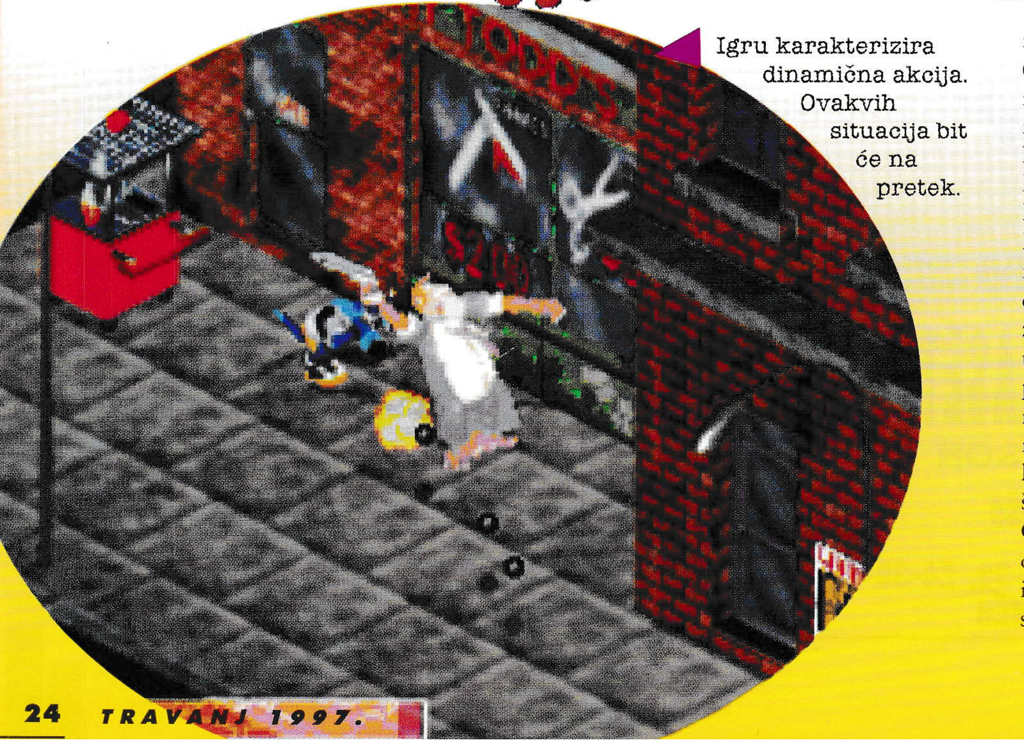
Jednoga dana Klawd, okretan vuk žućkaste dlake, naišao je na paket u kojem je pronašao veću količinu novca u obliku nekakvih računa. Misleći kako nitko neće primjetiti, uzeo je dio i platio zaostale račune dok je za ostatak odlučio kupiti dugo željeno oružje. Otišao je do Gun-Ho trgovine, koja je jedina u njegovom kvartu opremljena oružjem i kupio, vjerovali ili ne, praćku! No, on nije bio sam; u trgovinu je već pristigao Firo, 6 fita visoki krupni majmun zaljubljenik u prave vrijednosti i zakonee (što objašnjava zašto je postao policajcem). Kad je Firo vidio račune kojima je Klawd platio praćku, nastala je prava zbrka, no uspjeli su se ipak dogoovoriti nakon što je Klawd objasnio Firu da nije imao pojma kakvi su to računi. Mod, gangsterski mačak koji je zaposlio Klawda kao kurira, saznao je da je ovaj uzeo dio njegovog novca i odlučuje ga se riješiti. Sve u svemu, ispalo je da su Firo i Klawd dvije najtraženije osobe. S jedne ih strane traže pokvareni Mod i njegova gangsterska družba, a s druge policija zbog nedopuštenog nošenja oružja.

ZANIMLJIVOSTI

Za svakih 10 skinutih (potrganih, izgužvanih i bačenih) postera s vašim likom dobivate jedan dodatni život. Neprijatelji izlaze iz određenih točaka na ekranu (vrata, otvori, rubovi, uličice), pa ih nema smisla sve ubijati jer će uvijek doći novi.







Igru karakterizira dinamična akcija. Ovakvih situacija bit će na pretek.

Akcijska arkada

Uvod u priču je petminutna full screen renderirana animacija. Baš kao i animacija, grafika u čitavoj igri je renderirana, a likovi i ostali objekti su nalik onima iz crtanih filmova. Odlična grafika je jedan od glavnih aduta ove shut'em up akcijske arkade, jedino valja još dodati da se grafika na PC-ju doima nešto lošijom od one na PSX-u i Sega Saturn konzolama. Tijekom igre vodite oba lika, ali naravno ne istodobno, već uvijek kontrolu nad jednim preuzimate vi, a drugi je upravljan računalom. Ako želite upravljati drugim likom, možete to promijeniti pritiskom na tipku. Svaki lik ima svoje osnovno oružje koje je nepotrošivo a ako pokupi neko drugo oružje (granate, plameno bacača, srojnicu, magnum pištolja, navodeće rakete ili sl.), onda mu je ograničen broj streljiva.

Najzanimljivije kod ove igre je njena raznolikost. Prolazit ćete kroz gotovo 40 lokacija koje su potpuno različite u svakom detalju. Isto tako, život će vam zagorčavati oko 30 različitih neprijatelja potpuno različitih osobina i svaki je k tome još odlično zamišljenih i animiranih. Budete li dovoljno uspješni, ponekad će vam se između nivoa pojaviti dodatni nivo u kojem ćete moći nišaniti i upucavati razne zlobnike koji iskaču kroz prozore i skrivaju se iza stolica ili kutija. Glazba je kombinacija rapa i dancea, što se uklapa u atmosferu i izgled New Yak City-a. Zvučni efekti su raznoliki; bit će tu duhovitih fraza Fira i Klawda, pasjeglaveža ili pak eksplozija i rafala iz gangsterskih strojnica. Želite li postići više bodova,





Momci su se mogli malo potruditi pa za PC napraviti verziju igre sa višom rezolucijom. Kao i obično, nažalost, samo su okrnjili odličnu igru sa PSX-a bez imalo trudea da išta poboljšaju.

najvažnije je precizno gađati jer se jedino to zbraja na kraju nivoa. Tijekom igre nailazit ćete na razna poboljšanja - neprobojne prsluke ili kutije prve pomoći pa i toliko potrebne dodatne živote.

Za kraj bi se moglo reći da je ova shut'em up igra prilično dobro izvedena, odlične izometrijske renderirane grafike i dobrog zvuka te je preporučujemo mlađim čitateljima Hackera.

Firo & Klawd

Proizvođač: BGM Interactive

Min. konfiguracija: PC 486/66, 8Mb	
Druge platforme: PSX, Saturn	
Zvuk:	**69%**
Grafika:	**77%**
Igrivost:	**71%**

UKUPNO:
Igrano na: PC K5/133, 32Mb **75%**

Ne znam jeste li primijetili, ali dođe li u redakciju igra koja ima bilo kakve veze s Atarijem, onda budite sigurni da ću je ja recenzirati. Tako me zapala dužnost da vam predstavim Tempest 2000, novi "biser" već pomalo zaboravljenog Atarija.

Tempest 2000

Luka Mihaljević

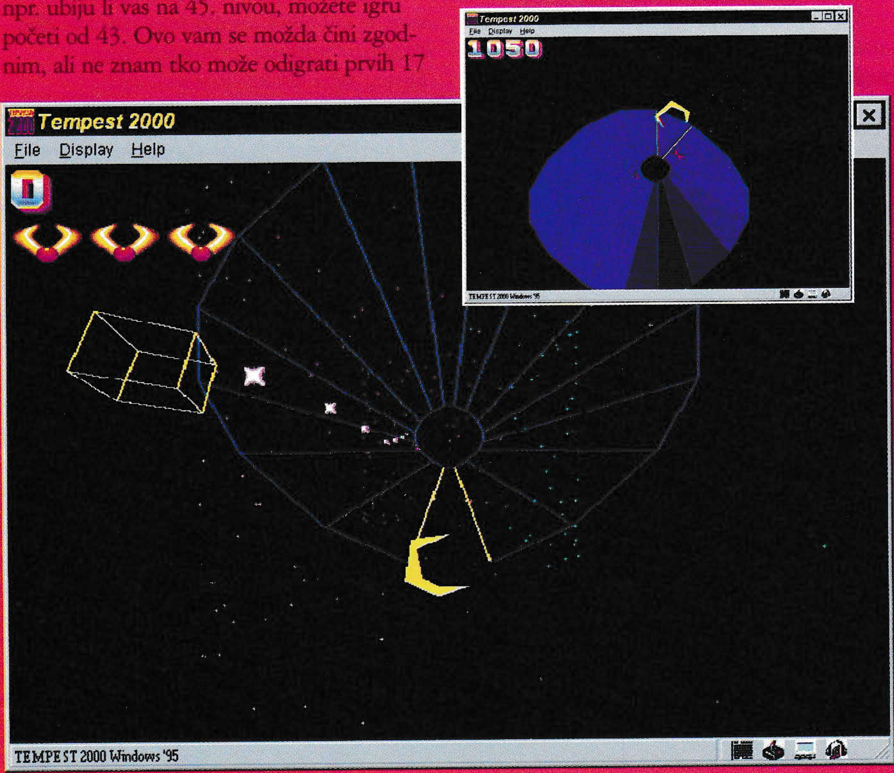
Čini se, neki ljudi ne mogu nikako shvatiti da pojedine igre treba što prije zaboraviti, a ne prebacivati ih s jedne konzole na drugu nadajući se da će se na taj način zaraditi koji dolar više. Jedino što se može zaraditi je dobra glavobolja, a nju je bolje dobiti od lošeg vina nego od ove igre. Igra se odvija u svemiru, barem sam tako zaključio jer pozadina izgleda kao screensaver u windowsima. U tom tobožnjem svemiru nalazi se jedan valjkasti element, a vi ste na njegovu rubu i upravljate predmetom nalik potkovi. Njime ćete moći pucati u nadolazeće protivničke "potkove". Ako vam se koja opasno približi, najbolje je preskočiti je. Osim ove "iznimno korisne" mogućnosti, moći ćete tijekom igre pokupiti i dodatke za jača oružja. Moći ćete igrati u više raznih modova: protiv računala, a uz pomoć nekakvog druida, protiv živog protivnika i protiv običnog računala. Završivši sedamanesti nivo, dobit ćete ključ te nećete morati igru počinjati iznova kad vas ubiju, npr. ubiju li vas na 45. nivou, možete igru početi od 43. Ovo vam se možda čini zgodnim, ali ne znam tko može odigrati prvih 17 nivoa i ostati mentalno i fizički zdrav. Autori igre tvrde da će vas igra ostaviti bez daha, što je u neku ruku i točno: ja sam skoro završio na intenzivnoj pa vam preporučujem da ovoj igri ne prilazite. Kažu da šećer dolazi na kraju, pa vas moram izvjestiti da vam za ovo čudo trebaju windows95.

Tempest 2000

Proizvođač: Atari Corp.

Min. konfiguracija: PC 486/66, 8Mb	
Druge platforme: N/A	
Zvuk:	**13%**
Grafika:	**10%**
Igrivost:	**12%**

UKUPNO:
Igrano na: PC K5/100, 16Mb **89%**



Aegis: Guardian of the Fleet

Kalit Usama

Zauzmite komandno mjesto i potopite što više brodova i ostalih objekata koji vam se nađu na putu. Neka fregata "Split" osjeti što je nježni dodir "Tomahawka"!

Ako ste pomislili da je to još jedan nastavak igre Harpoon, pogriješili ste! Vratimo se malo u prošlost: prije nekoliko godina izašao je Harpoon, strategijska ratna simulacija modernog doba u koju su bile uključene veće grupacije brodova tj. flote pojedinih zemalja potpomognute zrakoplovstvom. Zadaće je bila jednostavna: plavi trebaju uništiti crvene i obrnuto. Plavi su zemlje NATO-a, a crveni zemlje VU-a ili neka manje gostoljubiva zemlja koja gaji simpatije prema njima (za one koji neznaju, VU je Varšavski ugovor). Prva je igra bila vezana za Europu, a potom je na tržištu osvanuo i dodatak obuhvativši i neke djelove Afrike. Igra je bila vrlo jednostavna - zapovijedali ste pomorskim snagama i trebali ste svim sredstvima (pa i nuklearnim) poraziti protivnika ili barem ostvariti minimalnu pobjedu. Raspolagali ste i zrakoplovstvom, čijom ste pravilnom taktičkom uporabom zadali prvi i najučinkovitiji udarac protivniku. Zapovijedalo se na razini grupacija (veća skupina brodova) ili pojedinačno.

Igra postavljena u visokoj rezoluciji, ali uz malo grafičkih detalja, presiromašna zvukom i zvučnim efektima ipak je dala



U tactical plot (TAC) možete upravljati objektima na moru i kopnu.

ALTERNATIVNO

Harpoon 1 ili 2

sjajne igre slična sadržaja, ali je u njima manje realnosti i opcija. Različite igre poput Grand Fleet ili Great Navy Battel koje sadržajem i načinom igranja podsjećaju na ovu

naslutiti skoro pojavljivanje i nastavka. Osvanuo je Harpoon 2 i sve je ostalo isto, samo je sad bilo i zemalja koje nisu bile članice nijednog saveza, primjerice Kina i Tajvan, računalo kao protivnik bilo je mnogo inteligentnije, a igra obogaćena grafikom (animacija, ljepši prikaz karti...) i zvukom davala je tračak svjetlosti.

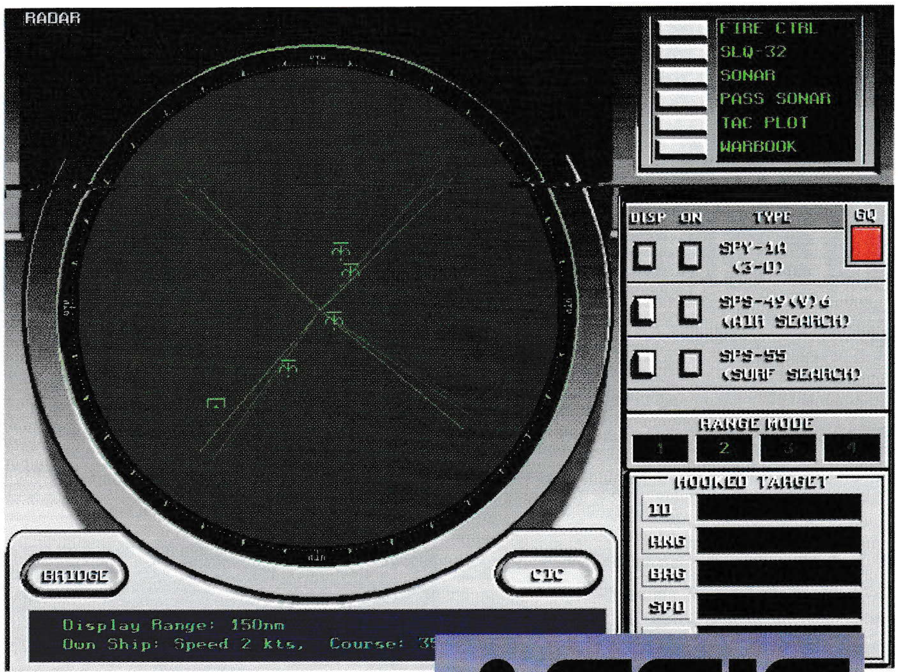


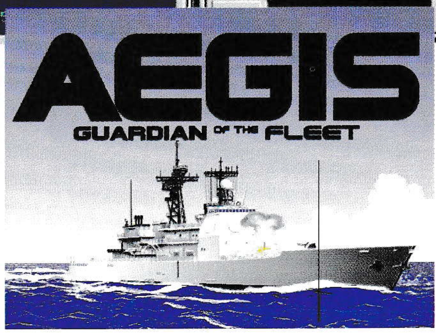
Čuvar flote

Da kruška ne pada daleko od stabla, dokazala je i igra Aeigs: Guardian of fleet iliti Čuvar flote. U ulozi ste zapovjednika raketne krstarice klase Ticonderoga. Zapovijedanje je svedeno na minimum - zapovijedate samo jednim brodom iako ih može biti i više u grupaciji. U igri se pojavljuju i zrakoplovi, helikopteri itd., ali nemate na njih znatnijeg utjecaja - moći ćete samo narediti svom "prijateljskom" brodu ili helikopteru napad na protivnički cilj i to je sve. Odabir oružja i taktiku vrši računalo (valja napomenuti da "prijateljski" brodovi ili zrakoplovi katkad i sami napadnu cilj, bez našeg znanja, pa pripazite na to). Bit će tu sedam osnovnih misija, počevši od Falklandskih otoka (1982), Libije (1986), Perzijskog zaljeva (1988), Pustinjskog štita (1990-91), Pustinjske oluje (1991), Crnog mora (1993) pa do one najvažnije - na Jadranskom moru (1993) u kojoj konačno netko raspoznaje tko je tko (obično nas trpaju u isti koš). Tu je sve jasno: oružane snage Republike Hrvatske i BiH su neutralne (žute) dok su oružane snage jugoarmade, naravno, crvene. Pojavljuju se brodovi u njihovom stvarnom broju i jačini (tu je i čuvena fregata "Split" jugoarmade, koju sam sa zadovoljstvom potopio, te ostala plovila u sastavu tzv. JNA). Igra je izvedena dosta realno pa ćete teško potopiti patrolni čamac Tomahawkom. Protuzračna obrana odgovara veličini bojnog broda (u igri je uključeno i radarsko ometanje itd.).

Oružje i ostale sitnice

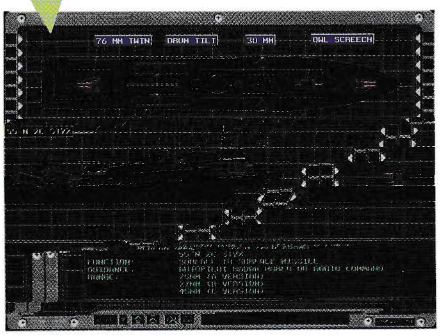
Odlučimo li potopiti neku fregatu ili manji nosač zrakoplova, bit će tu brojnih poteškoća - počevši od izbacivanja mamaca, radarskog ometanja, gađanja protubrodskih





projektila protuzračnim raketama, protuzračnim topovima manjeg i većeg kalibra itd. Naravno, treba napomenuti da se igra odvija u realnom vremenu (s mogućnošću ubrzanja). Vratimo se na brod, koji kao svaki suvremeni brod ima poboljšane karakteristike (maknute su mu teške topovske cijevi, načičkan je raznoraznim raketama, radarima, sonarima itd.). Od elektronske opreme, tu je radar za zračno osmatranje, 3D radar za zračno osmatranje, radar za površinsko osmatranje, sonar, pasivni sonar. Od oružja, bit će tu Tomahawk (krstareća raketa zemlja-zemlja), Harpoon (isto što i Tomahawk ali kraćeg dometa i slabije bojeve glave), Standard (protuzračna raketa), ASROC (protupodmornička raketa), ADCAP (torpedo), CIWS (close-in wapon system ili nešto kao višecijevni rotirajući malokalibarski top protuzračne obrane), 5-inch top. Igru započinjete na komandnom mostu, gdje kombinacijom raznih tipki "skačete" s ekrana na ekran ili došetate mišem na ono što vam treba i učinite jednostruki klik. Dva najvažnija ekrana su CIC i TAC. CIC ekran (combat information center) čine 4 ekrana i 5 pultova. U TAC-u (tactical plot map) možete činiti gotovo sve, raketirati, promijeniti kut elevacije topa ili ubrzati vrijeme igre. Uglavnom, ovdje ćete naći sve, jedino će vam kod težih nivoa neki podaci biti uskraćeni. Moći ćete koristiti i opciju "ALL FIRE", kojom ispaljujete raspoloživo oružje na ciljeve, ali savjetujem da je ne koristite na težem nivou jer se količina oružja prebacuje na sljedeću misiju pa ako ste sve ispalili - možete se "slikati". Ukratko, sjajna strateška igra koja nas, nažalost, nakratko vodi u realni svijet ratovanja i budi ono najskrivenije u nama - želju za uništavanjem plovila jugoarmade. Umalo zaboravih, bit će tu i mala "enciklopedija" plovila i zrakoplova. Ugodna vam zabava!

Koju ćete taktiku primijeniti, birajte sami, ali ako ikako možete, uništite što više ciljeva topom i čuvajte rakete za poslije, za druge misije.



AEGIS: Guardian of the Fleet

Proizvođač:

Min. konfiguracija: PC 486/66, 8Mb
Druge platforme: N/A

Zvuk: 77%
Grafika: 80%
Igrivost: 81%

UKUPNO: 79%

The Incredible Hulk: The Pantheon Saga

Dario Rakovac

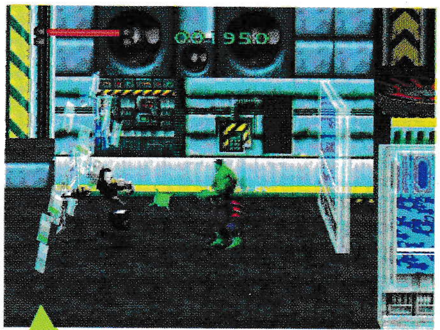
Tvrtka Eidos, koju u posljednje vrijeme sve češće susrećemo, omogućila vam je ulogu još jednog Marvelovog superheroja. Budite ovaj put divlje zeleno čudovište zvano Hulk!

Dr. Robert Bruce Banner, vrhunski nuklearni fizičar, pokušavao je spasiti svog dobrog prijatelja Ricka Jonesa i našao se sred eksplozije vrlo radioaktivne gamma bombe. Budući je predugo bila izložena zračenju, Bannerova se molekularna struktura znatno izmijenila. Skratimo priču, svaki put kad bi Bannerovo tijelo počelo lučiti povećane količine adrenalina, kupovale bi se nove hlače jer mirni se naučnik pretvarao u ogromno, snažno, zeleno čudovište zvano Hulk. Priča je to koju ste dosad nebrojeno puta čuli bilo u stripovima bilo u filmovima. Za razliku od većine uvijek plemenitih supermenskih heroja, Hulk nikad nije u potpunosti bio dobar lik, njegove su se reakcije svodile na nagonsko životinjsko ponašanje koje je dr. Banner uzaludno pokušavao izbiti iz mračnog kutka Hulkova primitivna mozga i usmjeriti ga ka dobru. Bilo kako bilo, superherojska groznica koja hara Amerikom izrodila je i ovaj plod nečije bolesne mašte, a dobili smo i pregršt dosta dobrih stripova, par osrednjih filmova i neuspješnih kompjutorskih igara kao što je ova.

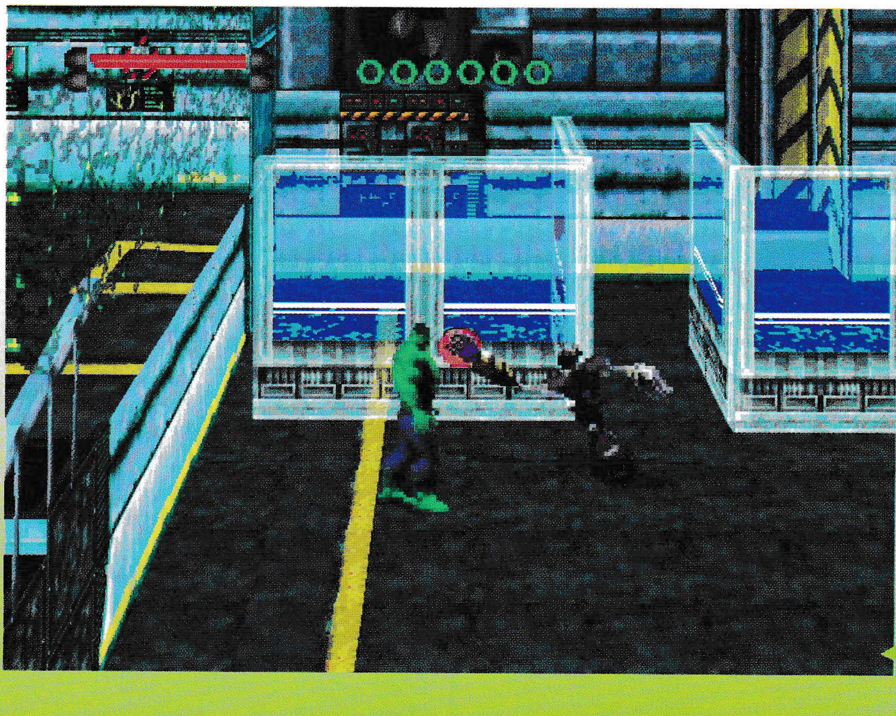
Veliki zeleni

Ovaj su put Hulka zarobili pripadnici Pantheona, organizacije superheroja čiji je vođa Agamemnon zelenom čudu odlučio dokazati da se njegove nadljudske moći mogu iskoristiti kao snage dobra. Kao što se moglo očekivati, ovaj je spoj grčke mitologije i priče o nevjerojatnom Hulku urodio gorkim plodom. Naime, iako od standardne 3D arkade kojoj je jedini cilj prebiti i razbiti sve oko sebe i nisam previše očekivao, Hulk me ipak uspio razočarati. Od vas se traži da prođete četrnaest gotovo istovjetnih nivoa i obavite različite zadaće - od jednostavnog traženja izlaza do oslobađanja talaca i sličnih mudrolija. Naravno, na kraju svakog čekat će vas prilično moćan "šef" kojeg ćete morati svladati želite li nastavili svoju svetu misiju.

Pantheonovci će vas čitavo vrijeme budno pratiti, a nađete li se u nevolji, neke ćete od njih svako malo moći pozvati u pomoć. Nakon svakog nivoa dobit ćete šifru za slijedeći i tako sve do kraja, kad ćete se naći u alternativnoj stvarnosti kojom vlada Hulkova zla projekcija - Maestro. Svladavši tog najgadnijeg protivnika, završili ste uspješno igru. Vrlo originalno, zar ne? Eh, kod igara ovog tipa, originalnost se i ne očekuje pa ostali detalji moraju privući ljude da bi na ovakve gluposti trošili novac, prije svega mislim na animaciju, vrhunsku grafiku, zvučne efekte i glazbu. Hulk je i ovdje zakazao, grafika je očajna, Hulkovih je pedesetak pokreta gotovo patetično... Iskreno, nadam se da vam se Pantheon Saga neće zalijepiti za prste, ipak, volite li ovakve igre, radije nabavite Tomb Raidera.



Šetnja monotonim labirintima, borbe s nevještim čudovištima je sve što vam ova igra može ponuditi.



Želite li se dokopati šifre za sljedeći nivo, Hulkom morate vrlo lukavo upravljati.

The Incredible Hulk: The Pantheon Saga
Proizvođač: Eidos

Min. konfiguracija: PC486/66, 8Mb	
Druge platforme: PSX	
Zvuk:	65%
Grafika:	60%
Igrivost:	55%
UKUPNO:	57%
Igrano na: PC P5/166, 32Mb	


Najjeftinije
osvjetljavanje
u gradu!
Vrhunska priprema
Izrada filmova (305mm)
Specijalne pogodnosti za
osvjetljavanje većeg
broja color stranica
- Janus Studio - Petrinjska 11 - 10000 Zagreb -
- tel/fax: 01/ 43 51 79, 42 78 83, 42 98 10 -

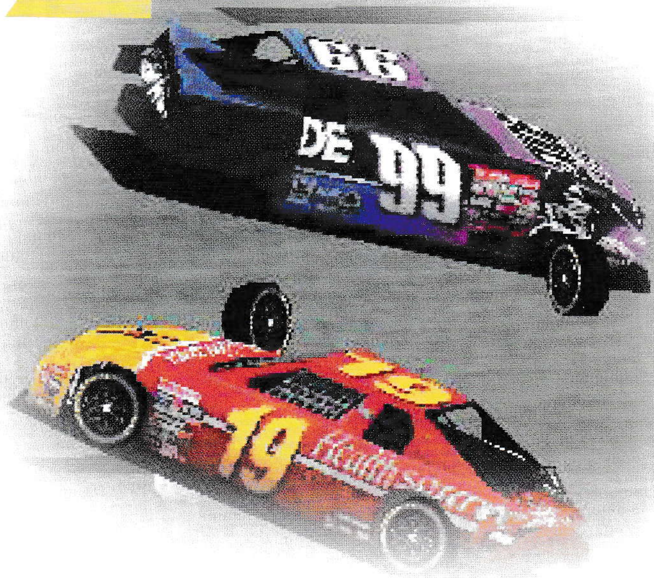

cd rom po europskoj cijeni
ORBIS
INTERNET services
Varaždin - Croatia, B.Radić 90
tel. 042 / 260.824 261.121
www.jadran.com/orbis
orbis@jadran.com
Toonstruck
Diablo
Broken Sword
NAJOZBILJNIJE NUDIMO
NEOZBILJNE STVARI
Screamer 2
ABC WORLD OF ANIMALS 399
BROKEN SWORD 399
DAGGERFALL 399
DIABLO 399
F22 LIGHTNING II 339
FIFA 97 369
GENE WARS 339
HI OCTANE 299
Krush, Kill 'N Destroy, call
NBA 97 369
NEED FOR SPEED 2, call
PRIVATEER DARK. 399
RED ALERT 399
RED ALERT nove misije, call
SYNDICATE WARS 339
SCREAMER 2 349
QUAKE 319
TEAM F1 319
TIME COMMANDO 339
TOONSTRUCK 409
TRACK ATTACK 119
U.S.N.F. 97 399
NAJBOLJE 3D NAOČALE NA TRŽIŠTU !!
VR Surfer !!
MADE IN U.S.A.
Za PC i TV.
BEZ KARTICA, BEZ ŽICA... JEDNOSTAVNA MONTAŽA...
TRAJANJE BATERIJE 1000 SATI ! SUPER POVOLJNO
U KOMPLETU ZAJEDNO S IGRAMA ILI VIDEO KASETOM.
Includes 3D LCD eyewear, transmitter, 3Dvideo tape and 3D software and games on CDrom. DESCENT 2, Stereo VR, 3D Pong, Doodle, MUX-IT, 3D Backdrops
Many new and exciting titles will become available soon from VRex and other developers.
DESCENT 2
3D DOODLE
SLIPSTREAM
WHIPLASH
SHATTERED STEEL
NOVO


INTER-NET
Plješivička 1, 10040 Zagreb
tel: 01/265-463, fax: 01/264-229
Računala
Sound Blasteri
CD ROM-ovi
Fax modemi
SAMPO
PC konfiguracije prema Vašim željama
Isporuka odmah!
Ugrađujemo isključivo kvalitetne komponente
Servis u roku 24 sata!
Prodaja čekovima - na rate
MONITORI IZRAđENI SA MITSUBISHIJEVOM TRINITRON TEHNOLOGIJOM PO CIJENAMA NO NAME MONITORA
RAČUNALA ZA SVA VREMENA
JANUS STUDIO

Nascar 2

Luka Mihaljević

Prije dvije godine Papyrus je na tržište izbacio igru Nascar Racing, igru koja je u to vrijeme bila jedna od najboljih i najrealističnijih auto simulacija. Danas, udruženih snaga pod otkriljem Sierre, ti isti majstori daruju nam nastavak te izvanredne igre. Pogledajmo što Nascar 2 krije ispod poklopca.



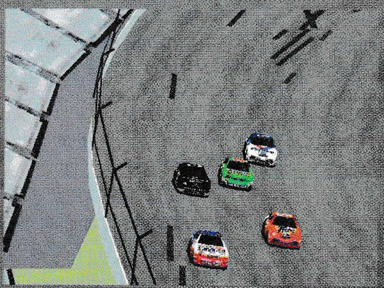
Još se sjećam dugih, neprospavanih noći kad sam uporno vozio krug za krugom na Talladegi pokušavajući izvući još koji atom snage iz mojeg Pontiaca i oboriti rekord kojeg je postavio Terry LaBonte. Osim pravovremenog ulaska u zavoj, da bi se zadržala što veća brzina, ali i za dlaku izbjegao zid na izlazu, trebalo je s najvećom pozornošću odrediti pritisak u gumama, kut spojlera, količinu goriva u spremniku i još puno drugih važnih parametara. Priznajem, rekord sam oborio zato što sam namjestio da mi u leđa puše "prilično" jak vjetar.

Paklena vožnja

Nascar 2 je još bolji od svojeg prethodnika. U njemu su sve staze (osim Daytone) i vozači iz sezone 1996. Ukupno je šesnaest staza, a u sezoni se vozi 28 utrka. Novost je i utrka Coca Cola 500 koja se vozi noću. Igru možete igrati na dva načina; kao arkadu ili kao simulaciju. U arkadnom dijelu računalo za vas automatski podešava sve parametre tako da možete biti sigurni da ćete voziti automobil optimalno sređen za dotičnu stazu. Osim toga, suparnici će svoju vožnju prilagoditi vama: ako ste jako zaostali za drugim vozačima, oni će usporiti da bi ste ih mogli sustići. Naravno, ako ste puno brži, dečki će ubrzati i pružiti vam neizvjesnu utrku do samoga kraja. Arkadni način igranja je dobar ako se ne želite mučiti s namještanjem performansi, ali ova igra je ipak simulacija pa se pravi ugođaj dobiva tek kada igrate u tom modu. Da bi igru još više približili stvarnosti, autori su uveli spottera i šefa ekipe u pitu. Spotter vam govori vašu poziciju, situaciju na stazi, savjetuje vas kako voziti i govori vam što rade okolni automobili. Šef ekipe u pitu savjetuje vam što treba popraviti ili promijeniti sljedeći put kad uđete u pit. Na žalost, razlike između pita u Nascaru 1 i 2 nema. Jedino po čemu se vidi da ste u pitu je malo nadignut stražnji dio automobila i vrijeme koje vam pokazuje koliko dugo stojite. Vrijeme prolazi potpuno nerealno jer dok pravoj ekipi treba manje od minute da promjeni mjenjačku kutiju, vašoj ekipi treba toliko za promjenu ulja. Novost je i kamion za vuču koji vas odvlači u pit kad vam eksplodira motor, pukne guma, nestane benzina ili kad uništite vozilo tako da ga nitko više ne može prepoznati. Ako želite izraziti svoj umjetnički talent, možete to učiniti kreirajući vlastiti automobil. Uz igru dolazi program nalik paint shopu pomoću kojeg možete srediti izgled vašeg automobila prema želji i jedino što vam je potrebno za ukrašavanje vašeg ljepotana je mašta. Svaki od vozača ima svoju statistiku za prošlu godinu (1996) a ako želite, možete staviti svooju sliku (određene veličine i formata) na mjesto jednog od vozača i tako postati dijelom Nascara

Jedna od najvećih kvaliteta ove igre je što sve možete konfigurirati prema svojoj želji.



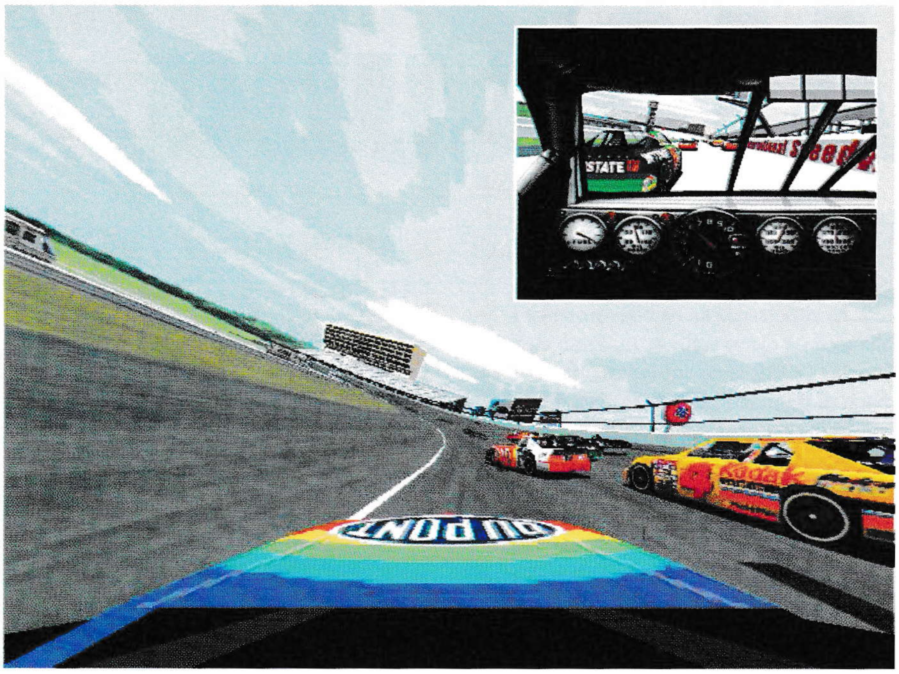




Igra podržava 3D akceleratore pa vlasnici dotičnih sada mogu zadovoljno trljati ruke.



Ako vam je 500 krugova previše, odredite da vam utrka traje samo 5, ako su vam pak suparnici prejaki, bez problema ih možete usporiti, a ako smatrate da je 42 vozača previše, slobodno odredite da utrku voze samo dva vozača! Smeta vam što nikada ne znate kakve vas vremenske (ne)prilike čekaju na stazi? Odredite da vrijeme uvijek bude jednako i više nećete imati problema s odabirom pravih guma. Vrlo korisna opcija je i "neranjivost" koja vam omogućuje da vaš auto ne može ništa oštetiti. Nema ljepšeg osjećaja od onog kad vozite 300km/h znajući da će u sljedećem zavoju na vas (ili vi na njih) naletjeti kolona deset jurećih automobila od kojih će barem osam nakon sudara biti samo razbacani komadi lima po asfaltu. Ako vam smeta što vas spotter upozorava da vozite u krivom smjeru, isključite i njega! U ovoj igri vi ste Bog i batina i sve možete podredite svojoj volji.



Meni treba kerozina...

Svi koji nemaju zvučnu karticu neka je nabave što prije jer igrati Nascar 2 bez zvuka je smrtni grijeh. Osim što nećete čuti spottera, bit ćete prikraćeni za brujanje motora, struganje automobila o zid, cviljenje guma i mnoštvo drugih zvukova koji stvaraju paklenu atmosferu. Grafički je igra, osim sitnijih, prije spomenutih nedostataka, iznimno kvalitetno i detaljno napravljena. Podržane su dvije rezolucije; 320x200 i 640x480. Ako vam je igra previše trzava u višoj rezoluciji, možete prema želji isključiti sve grafičke detalje, osim same staze po kojoj vozite i zida u koji se često zaletavate. Oni kojima viša rezolucija nije problem moći će uživati u detaljima kao što su hitna pomoć, koja uz stazu čeka novu žrtvu, ili tragovi spaljene gume od naglog kočenja. Sudari (namjerni ili slučajni) su prilično efektni pa pogodite li dobro žrtvu na sve će strane letjeti kotači, vrata i dijelovi karoserije. U slučaju da ne želite napraviti totalni masakar i samo se u žaru utrke očešete o suparnički automobil, na vašem će se automobilu vjerno ocrtati uništeni dio. Uza svu tu detaljnost, još uvijek nije ispravljen bug iz prošlog Nascara; u slučaju sudara više vozila događa se da jedno vozilo prolazi kroz drugo pa tako možete vlastitim autom ući u kabinu suparnika. Svaka utrka se snima sa devet različitih kamera koje pružaju spektakularne snimke vaše lude vožnje i daju vam mogućnost da učite na vlastitim greškama koje ćete vidjeti pregledavajući snimke iz raznih kuteva. Svi kojima mreža, kao nama u Hackeru, koristi za igranje raznih igara, mogu na taj način odvoziti i koji krug Nascara. Osim igranja u mreži (do osam igrača), Nascar 2 podržava i igranje modemom, a najavljena je i podrška TEN-a (Total Entertainment Network) koja bi omogućila igranje do 31 igrača preko Interneta.

Nascar 2 bi se mogao svrstati u grupu edukativnih igara jer ne znam koja bi vas igra mogla natjerati da svojevoljno naučite sve dijelove automobila, kako pojedini dio utječe na ukupne performanse, što treba učiniti da se postigne još veća brzina (osim dodati gas) i sve ostalo vezano uz uspjeh u Nascaru. Priručnik koji dobivate uz igru ima 216 stranica i u njemu ćete naći sve što ste ikad željeli znati o ovoj igri i sportu. Čak će vam i poznati vozač Bobby LaBonte dati savjete za svaku od 16 staza. Nascar 2 je igra u kojoj je razlika između igre i stvarnosti doista bude iznimno mala. Držim da bi nakon dugotrajnijeg (čitaj kroničnog) igranja ove igre svatko mogao sjesti u pravi Nascar i osjećati se kao kod kuće.

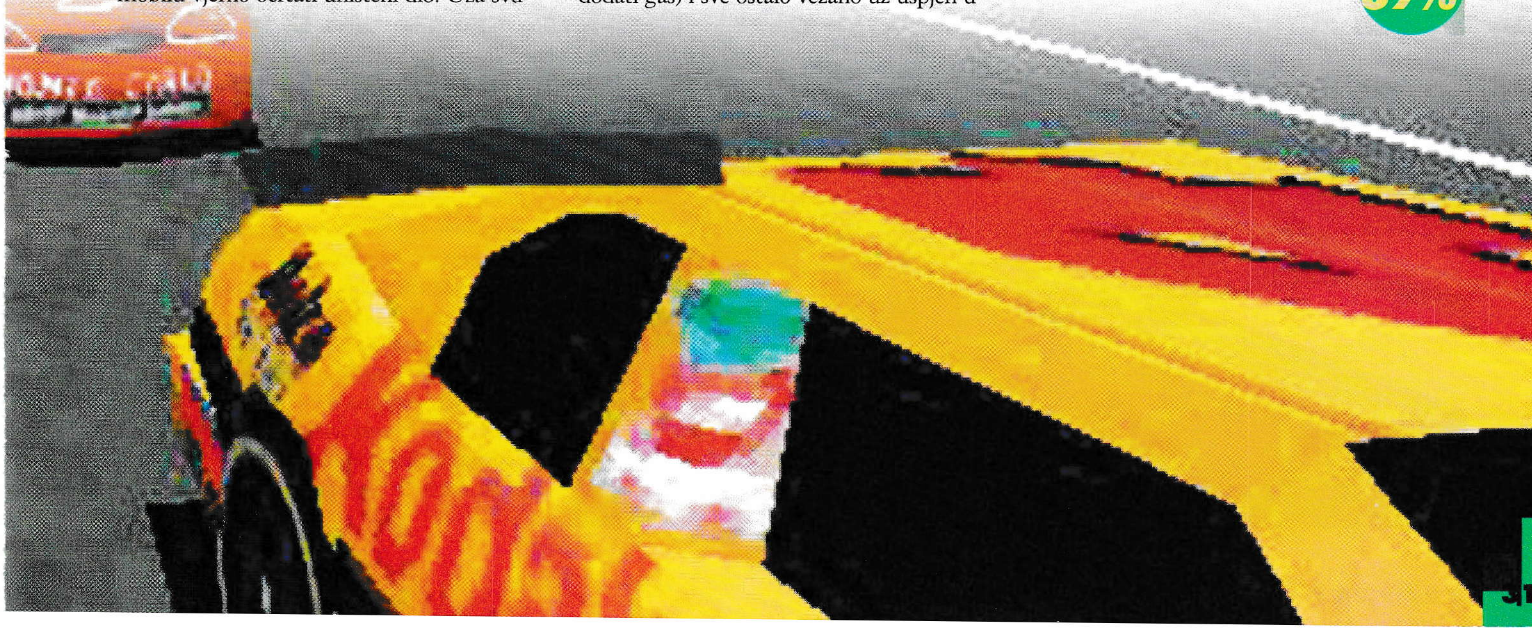
Nascar 2

Proizvođač: Papyrus

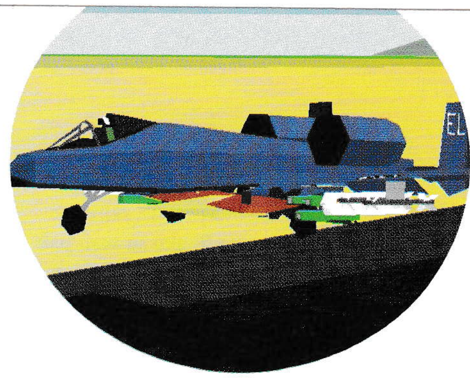
Min. konfiguracija: PC P5/75, 16Mb
Druge platforme: N/A

Zvuk:	**85%**
Grafika:	**90%**
Igrivost:	**88%**

UKUPNO: **89%**
Igrano na: PC K5/100, 16...



A10 Cuba



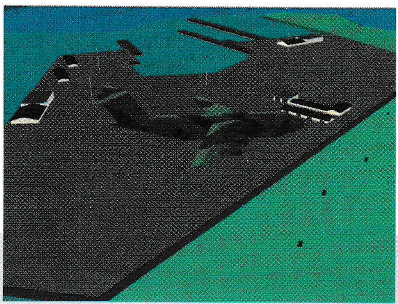
Patrik Pencinger

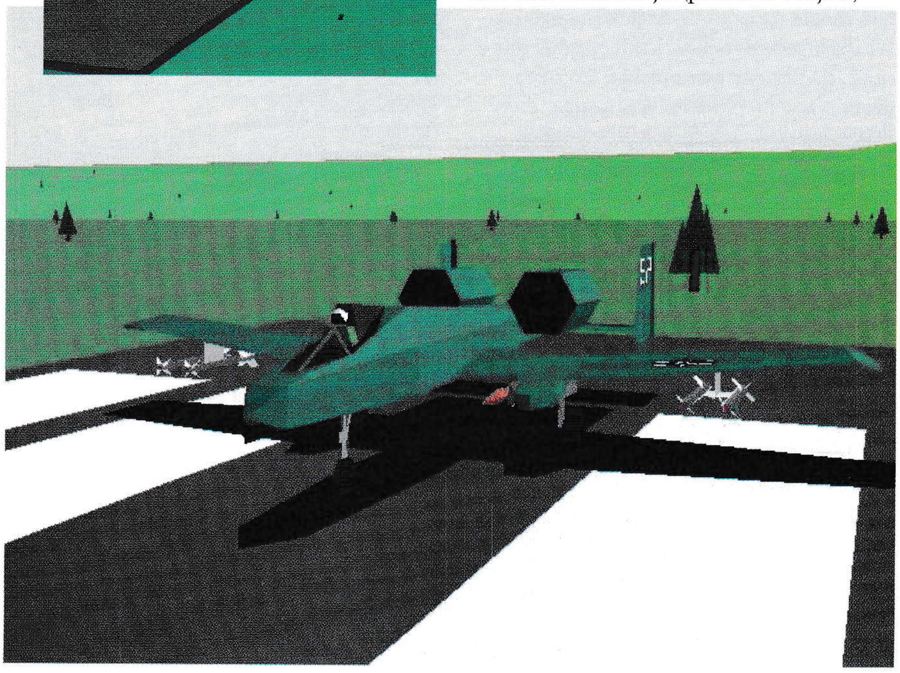
Ako ste pomislili da će ACTIVISION nakon svog posljednjeg hita Mech Warrior 2 MERCENARIES zašutjeti na neko vrijeme, grdno ste se prevarili - već nam stiže njihova hiperrealistična simulacija A10 "Hawg"- Tank Killera.

Baš kao i A10-Attack!, i Cuba je ozbiljna letačka simulacija čije najbliže srodnike s obzirom na njenu realnost možemo tražiti u HARD CORE letačkim igrama tipa SU-27, Back to Baghdad i EF 2000. No, želeći je približiti smrtnicima, momci iz Parasofta (www.parsoft. com - prava za izdavanje Win 95 inačice otkupio je Activision) obogatili su je mnoštvom sitnica koje će olakšati, ali i poboljšati igranje! Bez obzira na sve, već će samo jedan pogled na potpuno interaktivnu instrument-ploču (proteže se preko 2 ekrana) otjerati sve "velike letače" koji su "veliki" postali na arkadnim 3D pucačinama koje su obogaćene teksturama i trenutačno se prodaju kao "najrealističnije letačke simulacije".

Kako će se vaš zrakoplov ponašati, ovisi o količini i vrsti tereta, ali i visini. Nagli će okreti nemilosrdno trošiti energiju i snagu motora. Svi su se vojni piloti, vidjevši ovu igru, složili u jednom: ovo je dosad najrealističnija simulacija ovog zrakoplova (a bilo ih je 5-10) i jedna od najrealističnijih simulacija uopće.

Vaša je matična baza u Guatanamo zaljevu i služi vam kao obrambena linija protiv gerilskih snaga koje u smrt komunizma možete uvjeriti samo ubivši ih. Kad su pitali programere zašto baš Kuba, njihov je odgovor bio da je Kuba jedno od rijetkih područja koje na tako maloj površini (relativno, igra se na 15 000 kvadratnih milja) ima tako različit reljef (prekrasni kanjoni, džungle i planine, ocean i prekrasne obale). Osim toga, jedno je od potencijalnih svjetskih kriznih žarišta, što povećava realnost sukoba. Iako je grafika napravljena sjenčanim poligonima (nešto napredniji oblik vektorske grafike), programeri su postigli zapanjujuće efekte (tu su brane, mostovi, ceste). Upravljajući svojim zrakoplovom, postat ćete članom jednog novog virtualnog i vrlo detaljnog svijeta - auti će se vozikati gradskim cestama, a vi ćete leteći ka odredištu jasno vidjeti padobranska iskakanja. Zateknete li se tijekom napada na bazu ondje, zasut će vas komadi okolnih građevina, a neće biti lako ni uzletjeti s uništene piste prepune rupa. Ni vaše ni neprijateljske zrakoplovne eksplozije neće vas ostaviti ravnodušnima, čak ćete imati i opciju za korištenje više monitora s panoramskim pogledom na stvari. Dakako, to zahtijeva barem dvostruko veću procesorsku snagu. Taj povećan broj detalja, koji se mjeri brojem poligona, ima svoju cijenu. Igra se ne želi ni pokrenuti bez 16 Mb rama, a možda proradi na kojoj HIGH END 486-ici, ali za pravi ugođaj u najvišoj rezoluciji (1024x768) preporučujemo barem PENTIUM 120. Napominjem, ova je procesorska snaga dostatna za postizanje 20-25 fpsa. Igra je, također, dostupna i na Appleu, ali će





ALTERNATIVNO

Strike Commander

Svojedobno je ova igra nekim svojim rješenjima bila gotovo revolucionarna. Sa svojih 40 Mb bila je pravi "žderač" diskova. Visok stupanj igrivosti je glavna odlika ove igre!

A-10 Tank Killer 2

24 akcijske misije vode vas kroz Srednju Ameriku, Bliski Istok i Koreju u jednoj od najboljih zračnih krstarica. Velikim i uvjerljivim eksplozijama te novim terenom stvorenim poboljšanom metodom TEXTURE MAPPINGA ostavio je ostale simulacije daleko iza sebe!



A 10-Cuba je jedna od najrealističnijih i najdetaljnijih simulacija za PC, a pogotovo u APPLE svijetu. Preporučujem vam ovo remek-djelo vektorske grafike!

CyberDome

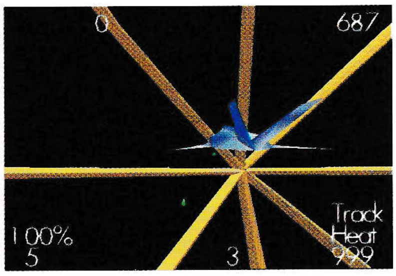
Krešimir Lauš

Kupili ste moćni Pentium, podebljali ga 16 megabajtnim RAM-om, usrećili Billa nabavkom WIN 95-ice i potpuno ste spremni prepustiti se jedinstvenom doživljaju zvučnog imena - CyberDome!

Premda će vam trebati gorenavedeni hardver i softver za pokretanje ove igre, ne dajte se prevariti. Naime, kvaliteta ovog proizvoda je takva da bi bio grijeh staviti ga na hard i time si onečistiti "radni" okoliš. Plod je to globalno poznate kuće Microleague multimedia inc. i još poznatijih dečki i cura iz Above the garage production-sa.

O čemu je riječ?

Premda su "fabula", izvođenje i sama prezentacija vrlo loši, krenimo redom. Priča se odvija u skoroj budućnosti; vi ste u ulozi hrabrog kandidata za eksperimentalni program transformiranja vaše svijesti u kompjutorski generiran cyber prostor. Sva ta čuda omogućuje super-računalo HSM-3000 MARK. Sama igra (prepuna je opcija - Demo, Training i Play) odvija se (samo) iz prvog lica vaše virtualne letjelice kojom letite unutar virtualno zatvorenog prostora heksagonalnog oblika kroz čije se "prozore" naziru samo mrkli mrak i zvijezde (zacijelo virtualne). Jedino što morate raditi je locirati neprijatelje (kombinacija svemirskih brodova, F117 Stealth zrakoplova i još nekih nedefiniranih oblika) tipkom "/" te ih potom laganim stiskom tipke "space" poslati Manituu, zatim se warpirate na sljedeći nivo



i tako unedogled. Sve je izvedeno u klasičnoj vektorsko-teksturiranoj grafici na koju je prilično neuspješno primijenjena antialiasing metoda. Igra radi samo pod WIN95 koristeći "moćne" DirectX 2.0 i 3.0 drivere. Uza sve zahtjeve koje postavlja pred procesor i grafičku pločicu, zauzvrat ne pruža ništa - ispodprosječnu grafiku i max. 15 frameova na P5133 platformi. Srećom, tu smo mi pa ćete izbjeći ovakav low quality sotfware i uštedjeti koju kunu.

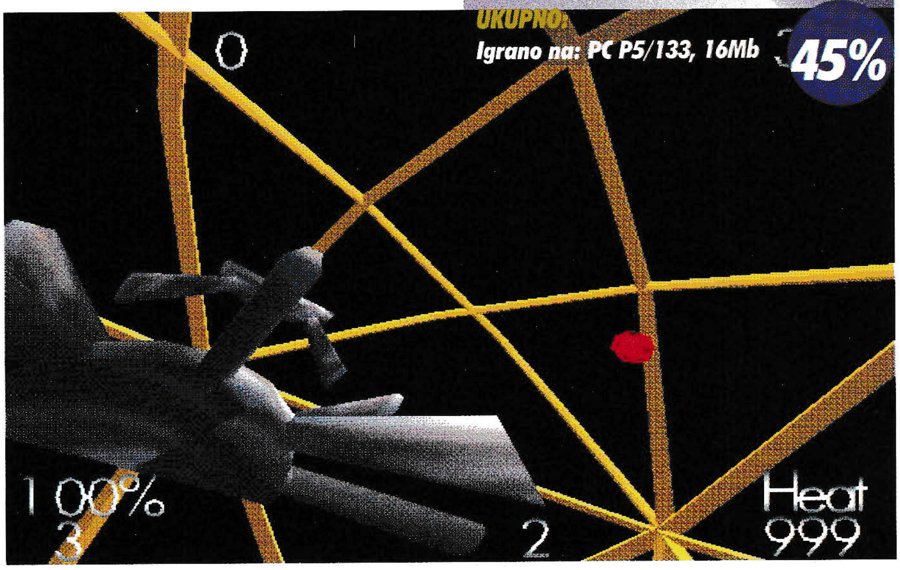
Cyber Dome

Proizvođač: Microleague

Min. konfiguracija: PC486/66, 8Mb
Druge platforme: N/A

Zvuk:	**73%**
Grafika:	**43%**
Igrivost:	**40%**

UKUPNO:
Igrano na: PC P5/133, 16Mb **45%**



Zanimljivosti

A10 zrakoplov je toliko omiljen da su ga nazvali WARTHOG (bradavičasta svinja). Iako ne postiže velike brzine (zbog dizajna i veličine te pozicije krila), iznimno je pokretan i ostvaruje nevjerojatne manevre zahvaljujući svojim snažnim motorima. Kažu da može kružiti čak oko palme (toliko nisko i sporo može letjeti), neosjetljiv je na napade, može letjeti bez jednog krila i jednog motora! Ako se motor zapali, u letu ga možete pogasiti.

i neki slabiji PC zadovoljiti procesorske apetite ove igrice (pa čak i MOTOROLA 68040).

Dodatne prednosti

Sjetite se, letite u tenkoubojici, znači, misije zrak-zemlja i zrak-voda su uglavnom napadačke. Popularnog Dogfighta neće biti jer vam u većini misija leđa čuvaju F-16-ice. U 12 misija bombardirat ćete zračne luke, potapati razarače pa čak i uništavati kubansku industriju cigara bombardiranjem konvoja koji prevoze duhan. Matična nam je tvrtka obećala i EDITOR misija. Mreža je i ovdje ostavila traga - moguća je borba najviše 8 različito obojanih zrakoplova preko lokalne (INTRANET) ili globalne mreže (INTERNET). Ipak, po nečem ova igra kaska za svojom prethodnicom - izostavljen je strateški element sličan onom u legendarnom Gunshipu 2000 na AMIGI.

Windowsi da ili ne?

Mada smo na početku ozbiljnijeg igranja u Windowsima bili pomalo sumnjičavi, oni se polagano iz ružnog pačeta pretvaraju u labuda, čemu znatno pridonosi i najnoviji Microsoftov DirectX 3.0. Znači, palac gore Prozorima, odsad pa nadalje!

A-10 Cuba

Proizvođač: Activision

Min. konfiguracija: PC486/120, 16Mb
Druge platforme: N/A

Zvuk:	**89%**
Grafika:	**79%**
Igrivost:	**85%**

UKUPNO:
Igrano na: PC P5/13 **87%**



Magic: The Gathering Battlemage

Pozadina ove igre je već provjereni FANTASY žanr iz kojeg su iznikle nebrojene magijske igre. U biti, igra predstavlja zanimljiv novitet, još kad bi i izvedba bila na pristojnoj razini...

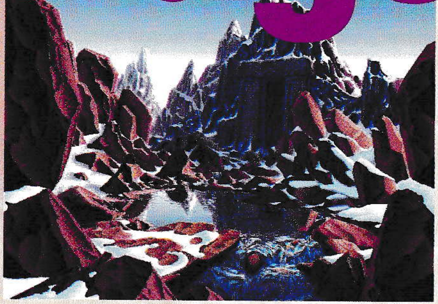
Patrik Pencinger

Što će se dogoditi kad uzmete najpopularniju kartašku igru i pretvorite je u Real Time borbenu igru? Dobit ćete Battlemage. Ono što je brzopotezni šah običnom, to je Battlemage Magic:The Gatheringu. Recept je jednostavan, uzmete Magic: The Gathering i dodate mu sat - sad će svaki igrač činiti poteze na borbenom polju istodobno s protivnikom. Ti potezi uključuju stvaranje najrazličitijih stvorenja, bacanje vradžbina, čarolija i sličnih drangulija s jednim ciljem - oduzeti neprijatelju život!

Ako koristite stvorenje za napad, tada nemate mogućnost obrane. Igra izgleda vrlo obećavajuće, ACCLAIMovci su se poprilično potrudili pri izradi grafike i sučelja samo da bi igra što više ličila orginalu. Iako je u bijednih 256 boja, programeri su se prisjetili nekih već pomalo zastarjelih trikova, kao što je vrtnja određenog dijela palete boja kružno, da bi se postigao efekt animacije (ovo posebno efektno izgleda npr. vatre, protjecanja vode i sl.)

Čarobnjaci na djelu

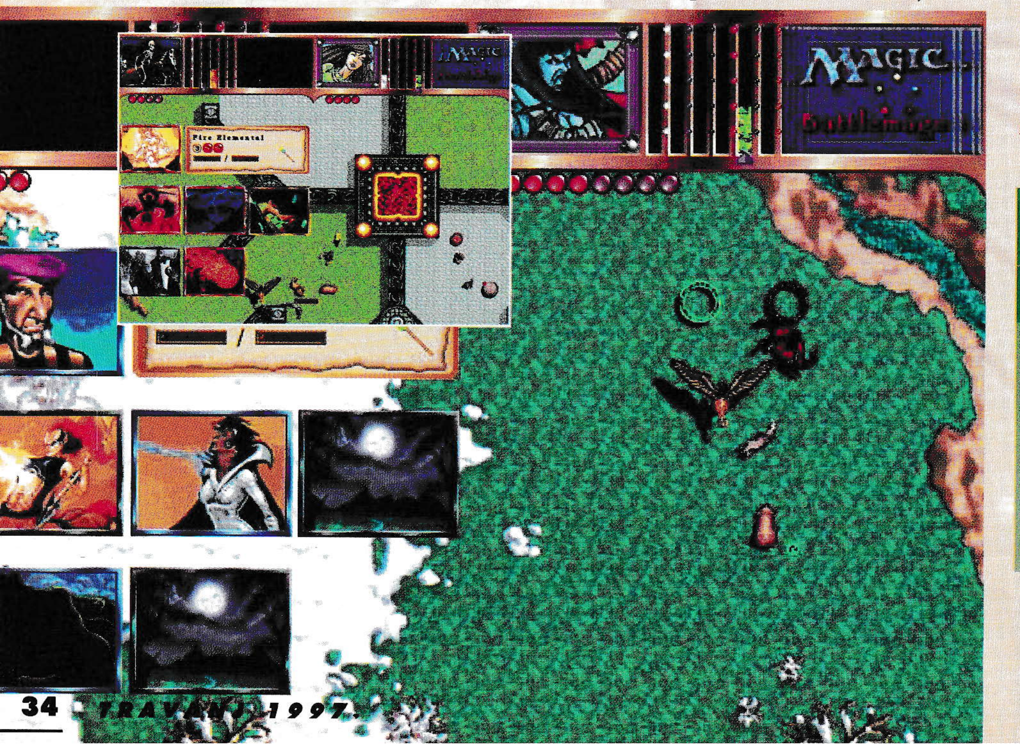
U igri ćete biti jedan od šest čarobnjaka (3 su dobra, a 3 loša) i pokušat ćete svojim čarobnjačkim sposobnostima osvojiti Zemlju. Poređeno je na interakciji među čarobnjacima pa ćete se katkad morati udruživati s protivnikom ne biste li postigli željeno. Pametno je biti pristojan prema velikim zlim čarobnjacima, samo nikad ne zaboravite da na kraju uvijek ostaje samo jedan! Pošto su se programeri žurili, želeći igru prije Božića na tržištu, nisu u nju uspjeli ubaciti sve željene elemente. Tako je npr. teško razaznati da su svi elementi 3D jer ih sve gledamo odozgo. Željeli su sve ponovno izrenderirati, ali, nažalost, zbog vremenskih okova nisu uspjeli. Umjesto toga, izbacit će skoro, upravo u vrijeme dok vi ovo čitate, EXPANSION PACK koji će sadržavati nove mape i, naravno, grafiku. Nažalost, taj paket neće biti igriv bez ostatka igre, što povećava trošak. Način igranja zahtijeva munjevito reagiranje pa morate poznavati sve čarolije (SPELLS) i koristiti baš onu koja će nanijeti najveću štetu protivniku. Srećom, tu je i



sporiji način igranja koji omogućava i onima bez početnog znanja uživanje u pobjeđivanju računalnog protivnika.

1, 2,... n igrača?!

Moći ćete igrati protiv računala, ali i protiv prijatelja. Mogućnosti multiplayera su standardne - modem, serijska veza, IPX mreža, Internet! Igranje u ovom modu je zaista pojednostavljaeno pa ni potpuni početnici u modemiranju i telefoniji ne bi trebali imati većih problema. Što se tiče igrivosti, ovo je prilično zanimljiva igra. Njena igrivost i adiktivnost raste proporcionalno vremenu igranja, znači - što je dulje igrate, to je bolja. Unosi dovoljno novosti u Magic: The Gathering svijet te će biti zanimljiva hardkorašima, ali igriva i novoprodošlim u ovaj žanr. Želite li više informacija, posjetite Acclaim Entertainment na adresi http://www.aklm.com.



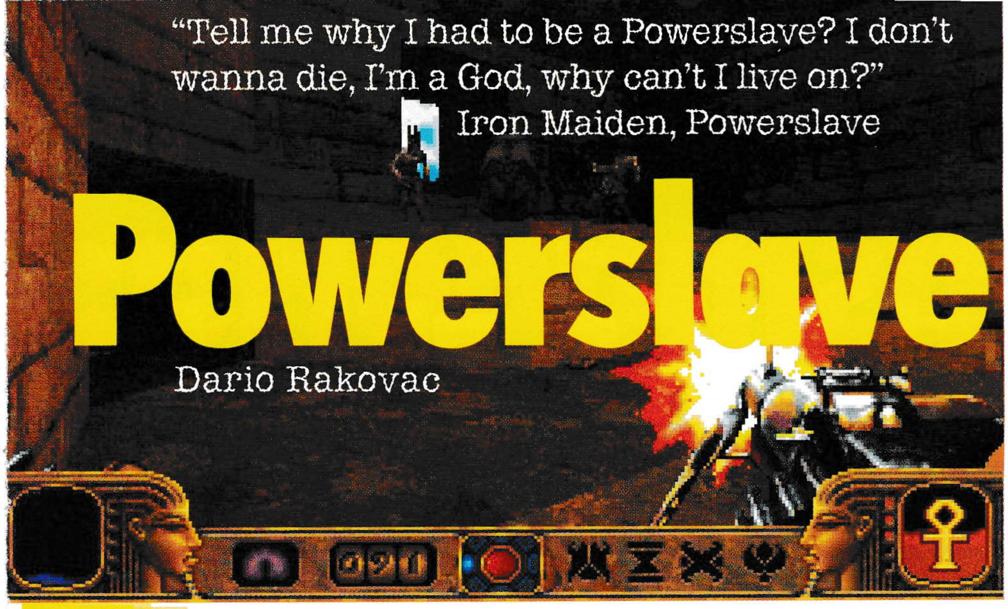
MTG: Battlemage

Proizvođač: Acclaim

Min. konfiguracija: PC P5/90, 16Mb	
Druge platforme: N/A	
Zvuk:	79%
Grafika:	80%
Igrivost:	54%

UKUPNO: 66%

Igrano na: PC K5/100, 16Mb



"Tell me why I had to be a Powerslave? I don't wanna die, I'm a God, why can't I live on?"
Iron Maiden, Powerslave

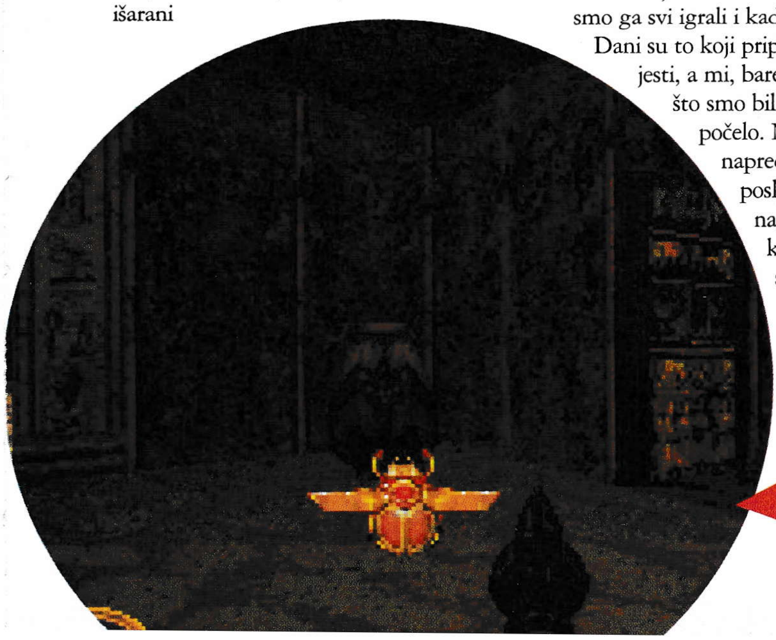
Powerslave

Dario Rakovac

Počevši s pisanjem ovog teksta, tih se riječi nikako nisam mogao osloboditi. O kvaliteti istoimene pjesme poznate teškometalne grupe dalo bi se pričati, ali o ovom, nadam se prvom i posljednjem, proizvodu tvrtke Lobotomy Software baš i ne. Na prvi pogled, naziv firme u potpunosti odgovara preporučenom medicinskom zahvatu za njen cjelokupni razvojni tim. Što drugo reći o ljudima koji su za svoj prvijenac, za ono nešto čime će njihovo ime ući u legendu, odabrali još jednu 3D pucaljku, zaar je to žanr kojeg na tržištu nema, igra o kakoj svi mi sanjamo? Kad čovjek bolje promisli, pored smrti, jedina je vječna konstanta samo još ljudska glupost. Pogledate li ovu patetičnu tvorevinu, bit će vam tako jasno o čemu govorim. Počnete li od priče, u kojoj ste opet onaj prekaljeni, najbolji od najboljih, "spavam na jastuku od ručnih granata" marinac sa zadatkom da prodrete u drevni staroegipatski grad Karnak i smirite još jednom izvanzemaljace koji su se nakon dva-tri stoljeća vratili i primjetili pokoju sitnu promjenu, pa do bilo kojeg od njenih sastavnih dijelova, u stopu vas prati misao "ljudi moji, pa je li to moguće?". Iskreno, mislim da su Lobotomci sva svoja znanja o starom Egiptu pokupili iz stripova i "Zvjezdanih vratiju". Svjetlosmeđi hodnici išarani hijeroglifima i automaperom koji služi tek toliko da se na kutiji može navesti kao značajka, bazeni usred samog hrama krcati krvoločnim piranama, poput same igre, proizvod su nečijeg teško bolesnog uma.

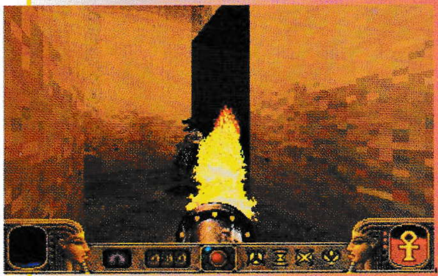
Lošije od lošeg

Da stvar bude još zanimljivija, temelj je ove igre ništa drugo do legendarni, Dukeom proslavljeni, 3D Realmsov grafički engine. Ako ništa drugo, Powerslave je savršeni dokaz da za dobru igru nikako nije dovoljan samo dobar engine, ima tu još toliko sitnih stvari koje tržišni život znače... S toga pomislim kako se taj staroegipatski štih mogao dobro iskoristiti, kako se u ovakvoj igri dobro mogla dočarati sva klaustrofobičnost piramide ili podzemnog hrama prepunog smrtonosnih zamki. Samo s malo mašte, od ove se igre mogao napraviti pravi hit. No, od svega toga Powerslaveom nismo dobili ništa osim hrpetinu negativnih bodova za cijelu obitelj 3D igara koje iz dana u dan, zahvaljujući gomili ostvarenja nastalih po svjetlim mislima tipa "kada mogu svi, možemo i mi!", propadaju dublje i dublje. Uostalom, zar se i vama na spomen još jedne od njih ne diže kosa na glavi? Šteta je jedino što one rijetke, stvarno dobre igre prolaze gotovo nezapaženo upravo zbog gomile ovakvog smeća koje preplavljuje tržište. Gdje li su oni dani kad je bio Doom i ništa drugo, kad smo ga svi igrali i kad je to nešto značilo. Dani su to koji pripadaju softverskoj povijesti, a mi, barem možemo biti sretni što smo bili tu kad je sve to počelo. No, tako je to, napredak traži žrtvu, a u posljednje je vrijeme najčešće žrtvovana kvaliteta. Sjetite li se sada onog uvodnog teksta, bit će vam jasno zašto me proganjao. Čovjek odgovoran za ovu igru svakako je pjesmu čuo, a refren, nakon svega, kao da je pisan za njega...



Stari dobri kolt uvijek je spreman pomoći prijatelju u nevolji.









Powerslave se baš ne može pohvaliti grafikom, ni zvukom, a ne biste vjerovali, ni igrivošću!

Powerslave

Proizvođač: Lobotomy Software

Min. konfiguracija: PC 486/66, 8Mb	
Druge platforme: PSX	
Zvuk:	55%
Grafika:	60%
Igrivost:	45%

UKUPNO: 47%
Igrano na: PC P5/166, 32Mb

Phantasmagoria: A Puzzle of Flesh

Domagoj Korak

Svjedoci smo sve češćeg zbližavanja filmske i kompjutorske industrije. Nova Phantasmagoria je najbolja potvrda takvih nastojanja, više i ne znamo igramo li kod kuće filmove ili gledamo igre.

Nakon nešto više od godinu dana, Sierra je odlučila još jednom dobro isplašiti igrače, ali i uposliti cenzore. Naime, novi je Sierrin proizvod još kontroverzniji nego prva Phantasmagoria. Iako je na omotu naznačeno da je igra za one iznad 17 godina, u nekim je zemljama (npr. u Australiji i Singapuru) čak zabranjena prodaja. Srećom, Hrvatska je širokoumna država te ćete kod nas moći nabaviti novu Phantasmagoriu ako vas ne smetaju sadomazohističke scene, psovke, bondaža, nešto slobodnije scene i slično. A Puzzle of Flesh nema ama baš nikakve veze s prvom Phantasmagoriom osim što je isti izdavač i što su istog žanra. U igri ste u ulozi mladog Curtis Craiga zaposlenog u Wyntech Industriesu, istraživačkoj tvrtki. Curtis je mladost proveo u umobolnici te će se tijekom igre često prisjećati svoje prošlosti. Na početku se ne događa ništa strašno, upoznat ćete okoliš i likove, povremeno će se događati čudne stvari, sve dok jednog dana u vašem uredu ne bude brutalno ubijen vaš kolega Bob. Istina, bio je pravi "asshole", ali ipak nije to zaslužio. Još se niste ni snašli, a zbilo se još jedno ubojstvo, ovaj put stradao je dobar čovjek. Iznenada ste bačeni u svijet nasilnih ubojstava, paranormalnih pojava, isječaka iz prošlosti i tko zna čega još. Sve je prilično dobro napravljeno, u početku ćete se osjećati kao da ste u jednoj od X-files serija. Igra mi se čak i svidjela, sve dok nisam stigao do petog, posljednjeg CD-a na kojem sam očekivao rasplet, još bolje scene i efekte i nešto slično poznatom chaseu iz prve Phantasmagorie, ali ništa od toga. Naći ćete se u nekom glupom virtualnom paralelnom svijetu i ondje skupljati smiješna bića. Potom ćete barem pola sata izgubiti na vrlo složenu slagalicu kao da igrate Incredible Machine, a kad konačno uspijete, igri će biti kraj, i vi ćete biti silno razočarani. Priča nije ni loša ni nezanimljiva, ali peti je CD trebao biti sasvom drugačiji, ovako se čini kao da je sve na brzinu završeno samo da bi igra izašla pred Božić, u vrijeme najbolje prodaje.

Prostor u kojem se igra odvija i likovi su snimani filmskom kamerom. Sve, dakle, izgleda kao film, jedino je nakraju virtualni svijet renderiran na računalu. A Puzzle of Flesh ćete moći igrati (ili gledati) u 16-bitnoj boji sa 15 fpsa, ali, nažalost, u interlace modu (svaka druga linija filma je crna). Kvaliteta zvuka je velika, 16-bitni zvuk sampliran je na 22 kHz. Dakle, igra je tehnički dobro nabrijana, puna specijalnih efekata koji će vas oduševiti, a ni gluma nije loša (puno je bolja nego u prvoj Phantasmagoriji), nažalost, to je sve. Ono što prava kompjutorska igra mora imati ovdje je izostalo - igrivost. Igra je siromašna i zagonetkama, a ono malo što ih ima traljavo je napravljeno. Interface igre je jednostavan, sve scene odvijaju se u centralno spuštenom prostoru. Izađete li mišem iz

ZANIMLJIVOSTI

Igra koja, ne znam zašto, nikad nije opisana u Hackeru iako je to zavrijedila je Sierrina avantura Phantasmagoria. Phantasmagoria se pojavila čak na 7 CD-a, šokirala javnost svojim scenama i natjerala da se o njoj priča i u Američkom senatu, što joj ipak nije zasmetalo, štoviše, prodana je u više od milijun primjeraka diljem svijeta. Phantasmagoria je bila prekretnicu u kompjutorskim igrama, promijenila je mišljenje po kojem su kompjutorske igre namijenjene samo djeci i uvela ih i u svijet odraslih.

Mladi bračni par, Adrienne i Don, useljavaju u dvorac. Dvorac je pripadao iluzionistu iz 19. stoljeća i po obližnjem mjestu kruže priče da je začaran. U ulozi ste Adrienne i morat ćete se boriti proziv zla nastanjena u tijelu vašeg muža. Kako će se sve završiti, saznat ćete tek na posljednjem, 7. CD-u. U igri se krećete dvorcem i okolicom, likovi su snimljeni kamerom i naknadno ubačeni na kompjutorski generirane pozadine. I zvuk je vrlo dobar, a pogotovo tema s početka igre koju pjeva zbor od 135 glasova. Phantasmagoria je dala još nekoliko zanimljivosti, kao što su igranje po poglavljima i ugrađena pomoć (hint keeper). Bilo kako bilo, Phantasmagoria će biti upisana u svaku enciklopediju kompjutorskih igara.



Curtis u lijepom društvu svojih prijatelja iz umobolnice.

Ove tri slike su najbolji dokaz što vas čeka u novoj Phantasmagorji. Ako ste slabijeg želuca, neke scene ćete moći izbjeći uključivši opciju za cenzuru.





Curtis i njegova djevojka Jocylin u popodnevnom razgovoru.

ALTERNATIVNO

Gabriel Knight 2

Još jedna od poznatih Sierrinih avantura. Za neke dosad najbolja interaktivna avantura s digitaliziranim glumcima.

Harvester

Ako ste ljubitelj strave i krvavih scena onda je Harvester dobar izbor.

njega, pojavit će se inventorij objekata. Omogućeno je pregledavanje svih video sekvenci odigranih tijekom igre, a postoji i opcija cenzuriranja, kojom ćete izbjeći neželjene scene, ali će igra izgubiti svoju glavnu namjenu - da vas prestraši i šokira. Sierra je vrlo ambiciozno pristupila distribuciji ove igre - izaći će inačice na njemačkom, francuskom, korejskom i japanskom, a bit će i mekša verzija koja će se prodavati u određenim zemljama i trgovačkim lancima (Wal-mart). Pročitavši sve ovo, vjerojatno ste zbunjeni i pitate se što učiniti, nabaviti igru ili ne? Volite li horor igre, napetu priču, dobro snimljene video scene, onda ne oklijevajte. Volite li prave avanture, mrzite završiti igru za 10-15 sati, bojite se čak i pauka ili nemate dosta love, onda je zaobiđite. Možda bi bilo najbolje posuditi je, odigrati i pošteno vratiti prijatelju.

Phantasmagoria: A Puzzle of Flesh

Proizvođač: Sierra

Min. konfiguracija: PC486/100, 12Mb
Druge platforme: Mac

Zvuk:	**88%**
Grafika:	**86%**
Igrivost:	**63%**

UKUPNO:
Igrano na: PC P5/120, 16Mb **78%**

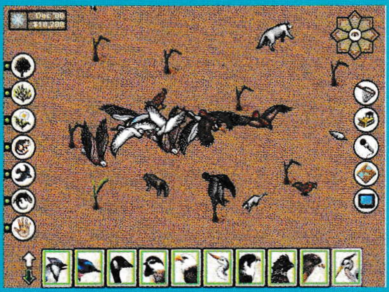
SimPark

Tihomir Jauk

Popularna serija Sim igara dobit će još jedan, iako ne baš uspjeli, nastavak. No volite li prirodu i ekološki ste osviješteni, igra će vam se barem nakratko svidjeti.

Maxis programerska kuća je poznata po odličnim igrama SimCity i, još uspješnijoj, SimCity 2000 zbog njihove jednostavnosti, igrivosti i svježe ideje. SimPark je zanimljive ideje, ali tehnički je lošiji od svojih prethodnika. Ako to zanemarite (nemojte), SimPark će vas upoznati sa životinjskim i biljnim svijetom Sjeverne Amerike i naučiti vas prepoznavati pojedine vrste. Cilj igre je razviti međusobno uravnoteženu floru i faunu na odabranoj karti. Da biste zaradili novac, trebate privući posjetitelje, koji, dakako, donose probleme jer se uvijek nađe neki nesavjesni pojedinac koji baca smeće ili se ne drži staze. Znači, treba izgraditi popratne objekte, kante za otpatke, klupice za odmaranje, protupožarne hidrante i štandove za prodaju hrane i pića. Budete li uspješni, šef će vas novčano nagraditi ili vas promaknuti u viši status RANGERA pa ćete onda raspolagati i novim objektima za izgradnju. Elektronskom poštom dobit ćete razne korisne informacije od svoga šefa, sveučilišta ili posjetitelja.

Često će vas gljaviti stara majka, upozoravajući vas na kišu i tražeći da ponesete kabanicu ili dođete na večeru (stara nema pametnijeg posla). Kao i u svim Sim igrama, i u SimParku mogu vas snaći razne nepogode, požari, invazije aliena (totalno glupo), mogu vas zatrpati kontejneri smeća ili neobuzdano raslinje koje raste preko staza i pomoćnih objekata i onemogućuje normalno funkcioniranje parka.



Igra sadrži datoteku svih životinjskih i biljnih vrsta i tako vam olakšava prepoznavanje postojećih. Prekrasna SVGA grafika će vam dočarati prirodu kakvu sve manje viđamo u stvarnosti i možda vas natjerati na razmišljanje o ekološkim problemima na nov način - kao o problemima koji ne muče nekog drugog, nego baš vas. SimPark nije toliko zabavan koliko je edukativan, stoga ga preporučujem svim ljubiteljima čistog okoliša i životinja, a ostali neka ga barem pogledaju.

SimPark

Proizvođač: Maxis

Min. konfiguracija: PC486/66, 8Mb
Druge platforme: N/A

Zvuk:	**66%**
Grafika:	**80%**
Igrivost:	**47%**

UKUPNO:
Igrano na: PC 586/133, 32Mb **63%**

Različite vrste će uspjevati u različitim klimatskim uvjetima.







Rama

Luka Mihaljević

Ogromna, neistražena svemirska prostranstva oduvijek su budila ljudsku znatiželju i maštu. Ulažu se veliki napori i sredstva ne bi li se saznalo nešto više o toj velikoj nepoznanici i tajnama koje krije. Sierra je napravila igru koja nam pruža mogućnost otkrivanja tih tajni, ali i mogući odgovor na pitanje postoji li još neki, nama nepoznati, oblik života u svemiru.

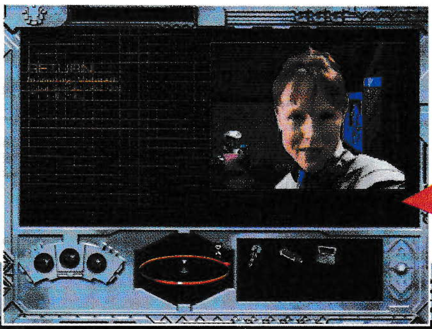
Radnja se zbiva dvjesto godina u budućnosti. Ogroman, cilindričan svemirski brod dolazi u naš solarni sustav. Vodeći znanstvenici primaju to kao dugo očekivani znak drugog oblika života u svemiru. Sa Zemlje je poslano dvanaest astronauta čija je zadaća otkriti nešto više o tom misterioznom svemirskom brodu i stupiti u kontakt s onima koji njime upravljaju. Ubrzo nakon početka misije, komandant ekipe umire. Vi ste poslani kao njegova zamjena i trebate uspješno okončati misiju.

ZANIMLJIVOSTI

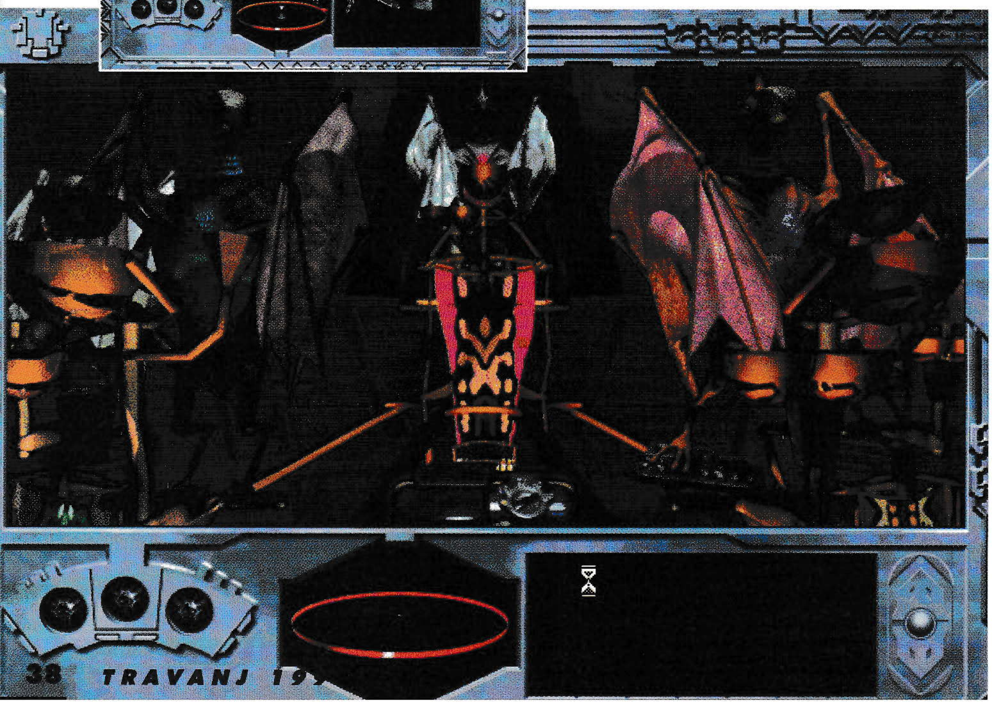
Ako vam se naziv igre učinio poznatim, nemojte time razbijati glavu, igra je rađena prema romanima Rama, čiji su autori svima poznati Arthur C. Clarke i Gentry Lee. Moram priznati, nakon igranja ove igre, otići ću u obližnju knjižnicu i posuditi dotičnu literaturu. U svakom slučaju, igra koja nije rađena po nekom "pobij izvanzemaljce i spasi svijet" scenariju, nego se zasniva na knjigama poznatog genijalca, ulijeva povjerenje i mora biti nešto posebno.

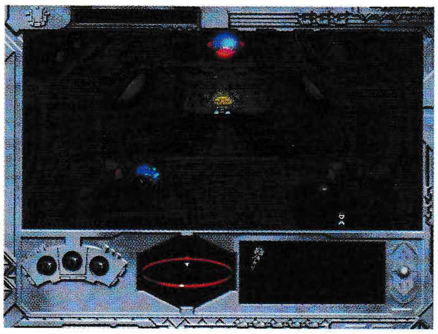
Tajna Rame

Vašu ekipu čine biolozi, doktori, vojni eksperti i TV novinari. Stigavši na Ramu, oni će vas pozdraviti na svojstven način. Neki će vam izraziti srdačnu dobrodošlicu, drugi će od vas nešto tražiti, a neki će izraziti svoje nepovjerenje u druge članove ekipe.



Na početku igre upoznat ćete vaše suradnike. S ovom gospođicom ćete surađivati vrlo intenzivno.





Tu započinje vaša avantura i najvažnije je imati povjerenja samo u sebe. Istražujući Ramu, nailazit ćete na mnoge nepoznate i zanimljive stvorove (kao što je križanac pauka i hobotnice). Oni nisu ovdje da bi ubili vas, niti je vaša zadaća uništiti njih, oni će vam olakšati rješavanje mnogih problema na koje ćete nailaziti tijekom igre pa ih stoga pozorno motrite.

Svaka riješena zagonetka dovest će vas bliže otkriću tajni Rame. Kako se igra ne bi svela na monotono rješavanje matematičkih problema, Ramanci su u dosluhu s autorima igre odlučili svemirskom brodu dati novi smijer i dovesti ga u izravan sudar s majčicom Zemljom. Na taj je način vaša misija dovedena u pitanje jer sada, osim otkrivanja Raminih tajni, treba izbjeći mnogo goru katastrofu.

Tajna igre

Igru igrate iz prvog lica, što pridonosi ugođaju, ali je kretanje riješeno na malo nespretan način. Smjerovi kretanja bit će vam označeni strelicama. Ako želite doći do nekog objekta koji nije točno ispred vas, nego je smješten malo udesno, morate prvo ići ravno, dok ga ne izgubite iz vidnog polja, i tek onda skrenuti desno. Takvo kretanje dosta zbunjuje i otežava snalaženje u prostoru. Sva sreća, moći ćete se koristiti kartom na kojoj će vam biti označeno gdje se nalazite i gdje možete ići.

Sve predmete na koje naiđete dobro pregledajte (prvo ih pokupite) jer se neki od njih moraju kombinirati s drugima da biste

Amiga 1200

1.	Evil's Doom
2.	Slam Tilt
3.	Alien Breed 3D 2
4.	Breathless
5.	Capital Punishment
6.	Alien Bash
7.	Tiny Troops
8.	Fighting Spirit
9.	Worms: Reinforcment
10.	Genetic Species

PC CD ROM

1.	Magic: The Gathering
2.	Flying Corps
3.	Diablo
4.	Tomb Rider
5.	Heroes of Might & Magic 2
6.	Screamer 2
7.	C&C: Red Alert
8.	Network Q Race Rally
9.	Duke Nukem 3D Atomic
10.	Creatures

Playstation

1.	Tomb Rider
2.	ReLoaded
3.	Destruction Derby 2
4.	Wipeout 2027
5.	Die Hard Trilogy
6.	Tunnel BI
7.	Resident Evil
8.	Soviet Strike
9.	FI
10.	Command & Conquer

Sega Saturn

1.	Fighting Vipers
2.	Skeleton Warriors
3.	Panzer Dragoon 2
4.	Virtua Fighter Kids
5.	Virtua Fighter 2
6.	NiGHTS
7.	Virtua Cop
8.	Clockwork Night 2
9.	Guardian Heroes
10.	Night Warriors

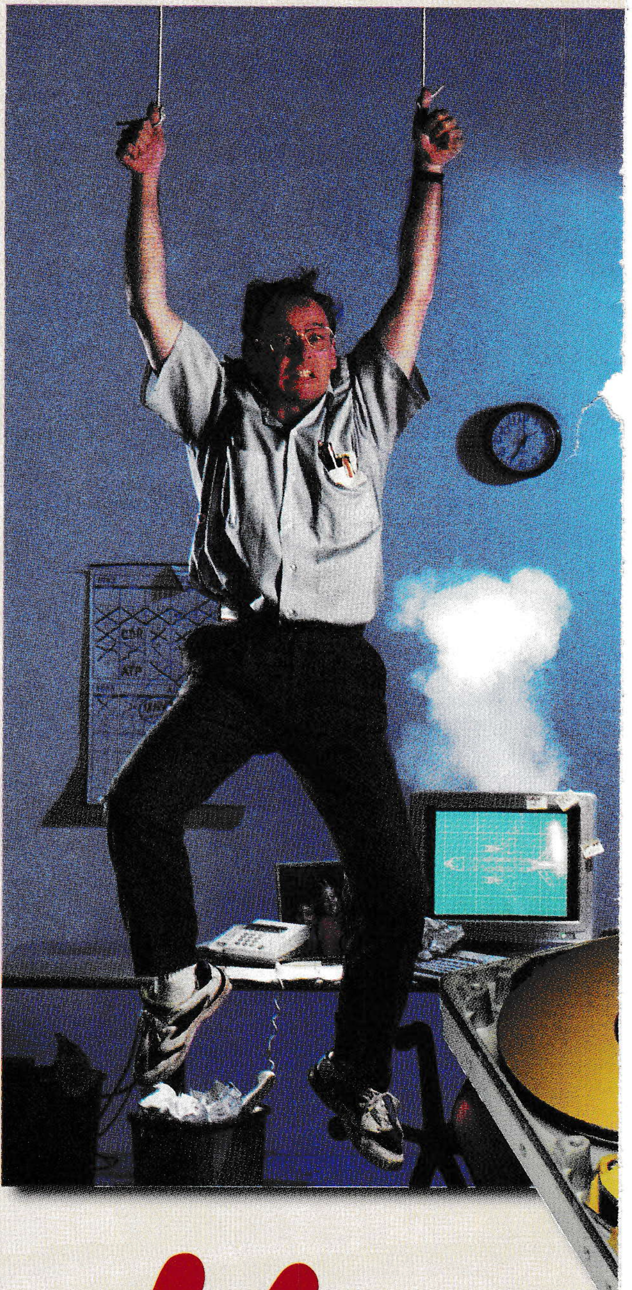
Top 50

1.	Formula I GP 2
2.	Duke Nukem 3D
3.	Quake
4.	Tekken 2
5.	Civilization 2
6.	Command & Conquer
7.	Daggerfall
8.	Monkey Island 1 i 2
9.	Wing Commander 4
10.	Syndicate
11.	Simon the Sorcerer
12.	Rebbel Assault
13.	Panzer General
14.	Flashback
15.	Aladdin
16.	Elite
17.	Prince of Persia
18.	Tie Fighter
19.	Alone in the Dark 1, 2 i 3
20.	The Lost Vikings
21.	Civilization
22.	Discworld
23.	Z
24.	Mortal Kombat 2
25.	AH-64D Longbow
26.	Doom 2
27.	Descent
28.	Syndicate Wars
29.	UFO: Enemy Unknown
30.	SimCity 2000
31.	Lost Eden
32.	North & South
33.	Pirates
34.	Gene Wars
35.	Settlers
36.	Street Fighter 2
37.	Heretic
38.	Ruff 'n' Tumble
39.	Star Trek: Final Unity
40.	Heroes of Might & Magic 2
41.	Rise of the Triad
42.	Alien Breed 3D 2
43.	Diablo
44.	FX Fighter
45.	Super Skidmarks 2
46.	Archimedian Dynasty
47.	Tomb Rider
48.	U.S. Navy Fighters
49.	Quarentine
50.	Xennon 2 Megablast



NAGRADNA IGRA

Kupujete li novo računalo ili nadograđujete staro? Tražite Western Digitalov hard disk!



Kupovinom računala sa hard diskom Western Digital ili samog hard diska u vremenu od 1. travnja do 31. prosinca kod distributera tvrtke Autronic ili kod ovlaštenih prodavača postajete potencijalni dobitnik nagradnog putovanja u Hollywood za dvije osobe. Potrebno je samo na kupon koji će tijekom slijedećih mjeseci (do prosinca '97) izlaziti u časopisu BUG upisati serijski broj hard diska, zalijepiti markicu i poslati na adresu :
AUTRONIC, Ulica grada Vukovara 37a, Zagreb, najkasnije do 31. prosinca 1997.

Što su nagrade?

1. NAGRADA: luksuzni boravak 14 dana za dvije osobe u Hollywoodu, USA (7 dana Los Angeles i 7 dana San Francisko), te 1.000 $ u novcu. Ako imate dvoje djece do 15 godina i njihov boravak je besplatan. Boravak podrazumijeva put avionom, smještaj u hotelu, rent-a-carom na raspolaganju tijekom boravka.

i još 99 drugih nagrada

Western Digital

Hurr

HOLLY

Patrik Pencinger

Tomb Raider

walkthrough (prohod...) dio 1.

Nakon brojnih upita vezanih za igru Tomb Raider, odlučili smo skratiti vam muke i objaviti kompletno rješenje. Prva dva nivoa preskačemo, lako ćete ih odigrati i bez naše pomoći i evo nas već na trećem!

Nivo 1 "Caves"
Predmeta: 7
Tajni: 3
Mogućih ubojstava: 14
Nivo 2 "City of Vilcabama"
Predmeta: 11
Tajni: 3
Mogućih ubojstava: 29
Nivo 3 "Lost Valley"
Predmeta: 16
Tajni: 3
Mogućih ubojstava: 12

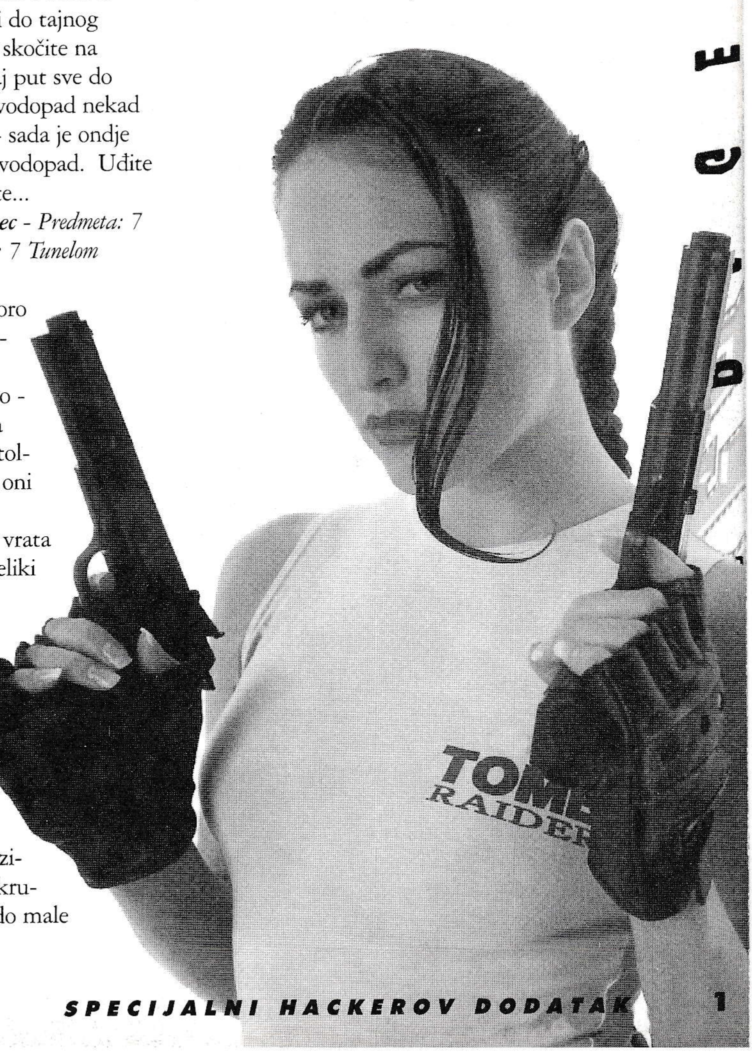
Slijedeći tunel, doći ćete do rijeke. Možete odmah skočiti u nju ili otići desno pa skočiti sa stijene. Nakon toga, nađite najbolje mjesto za siguran izlazak iz vode i ubijte 2 vuka koji ondje patroliraju. Nasuprot vodopada su stijene, popnite se gore i uđite u spilju - napast će vas vuk. Ubijte ga i nastavite desno. Skočite na koso položenu komoru i ubijte tri vuka koji vas ondje čekaju. Nemojte ići dalje jer izlaza nema. Vratite se u sobu iz koje ste maloprije izašli, pronađite izbočinu na stijeni i zakvačite se. Nastavite se penjati dok ne dođete do medikita i kostura. Nastavite dalje do "doline", napast će vas crveni raptor. Pucajte što brže i izbjegavajte njegove napade. Ubivši ga, nastavite dalje i ubijte njegovog prijatelja, a onda provjerite zdravlje - neka bude 100%-tno. Primjetit ćete srušeni most i velike tragove ispod njega. Napast će vas T-REX. Slijedi mnogo pucnjave i skakanja, a možda i koje liječenje usred borbe! Ne dajte čudovištu da vam se približi jer će vas pojesti. Kad ono pogine, trčite ispod mosta do vodopada. Popnite se na desnu izbočinu desnog vodopada i pokupite tajni predmet, tj. metke za sačmaricu. Popnite se po izbočinama između dvaju vodopada, i to dvaput prema gore i jednom desno. Pomaknete li se još desno, pronaći ćete još neke tajne predmete - još metaka za sačmaricu i UZI. Siđite dolje i vratite se do srušenog mosta i potražite kamena vrata prekrivena travom. Prođite kroz njih i ubijte RAPTORA koji vas ondje čeka. Napredujte sve dok opet ne dođete do vodopada. Uspnite se desnom stijenom i uzmite prvi zubac sa zupčanika, a onda zaronite u bazen. Izronite kod desnog vodopada u "dolini". Okrenite se nalijevo i idite prema udaljenom hramu. Ubijte oba raptora koji ondje vrebaju, uđite u hram i snimite poziciju. Zaplivajte desno i domognite se i drugog zubca. Izađite iz hrama i pronađite izbočenje na lijevoj stijeni kojim se možetete popeti, negdje je blizu mrtvih raptora.

Treće je tajno mjesto na krovu hrama. Oprezno se penjite! Nakon toga, popnite se u spilju na zidu "doline". Hodajući tunelom snimite poziciju. Nastavite do užeta, skočite i uhvatite se za drugu stranu mosta, uspnite se i nastavite do trećeg zupca, a onda se vratite ondje gdje ste i započeli ovaj nivo. Slijedi serija skokova za prelazak rijeke. Oprezno!!! Posljednji skok zahtijeva od vas da se, uhvativši za rub rukama, podignete. Slijedite tunel, prijeđite most, snimite poziciju i rabite sva 3 zupca na zidu. Brana će se zatvoriti i nestat će vodopad. Skočite u rijeku i plivajte do brane, skrenite lijevo i dovucite se do izbočine. Nađite kostur i oduzmite mu sačmaricu (ionako mu više ne treba). Skočite ponovno u vodu i uđite u dugi tunel koji će vas odvesti do tajnog mjesta... Prođite kroz vrata i skočite na isušeni dio rijeke. Slijedite taj put sve do vodopada, tj. mjesta gdje je vodopad nekad bio i zaronite u jezero ispod - sada je ondje tunel kojeg je dosad skrivao vodopad. Uđite unutra, otvorite vrata i izađite...

Nivo 4 - Tomb of Qualopec - Predmeta: 7 - Tajni: 3 - Mogućih ubojstava: 7 Tunelom dođite do grobnice Quallopeca.

Popnete li se uzbrdo, uskoro će pred vama biti velika stijena. Izbjegnite je. Povucite polugu i otvorite vrata ulijevo - ovo će osloboditi dva raptora kojih ćete se riješiti samo pištoljem. Uđite u sobu iz koje su oni izišli i ondje snimite poziciju. Prođite u sljedeću sobu kroz vrata na desnom zidu. Ondje su veliki smeđi blokovi, ali ih možete pogurati. Prvi gurnite dvaput naprijed, okrenite se nalijevo i gurnite još jedan blok te nastavite dalje. Oprezno trčite do prekidača koji otvara prva od trojih vrata. Preskočite rupu i vratite se u sobu u kojoj ste snimili poziciju. Uđite na desna vrata s krugom iznad i slijedite prolaz do male niše s polugicom.

Približite li se prekidaču, propast ćete kroz pod. Uspnite se po rampi i dovucite blok u sobu, a potom ga gurnite ustranu i naći ćete prolaz. Uđite i prođite STOME stube; propadnete li u rupu, pronaći ćete MEDIKIT. Popnite se drugom stranom rupe, stubama i povucite polugu čim naiđete na nju jer će vam otvoriti vrata #2. Uzmite medikit iz kuta, a onda skočite



ponovno u rupu. Opet se vratite u sobu gdje ste snimili poziciju i prođite kroz vrata iznad kojih je nacrtana ptica. Pronađite prekidač da biste pomaknuli blok s istim simbolom. Vratite se u sobu ponijevši i blok sa sobom i prođite kroz lijeva vrata. Popnite se stubama i okrenite se licem prema bijeloj izbočini. Skočite i provucite se par puta do tunela koji vas vodi do bloka s pticom. Padnite dolje nekoliko puta, okrenite se nalijevo i to ponavljajte sve dok ne budete nasuprot ptici. Preskočite li preko rupe, naći ćete se na bloku označenom pticom. Sada oprezno skočite do tunela, lijevo od vašeg doskočnog mjesta. Uđite u nj i prekidačem pomaknite još jedan blok. Vratite se do ulaza u tunel i hodajte do ruba gledajući udesno. Skočite prema bloku koji ne možete vidjeti, no imajte vjere, on je tamo. Okrenite se i skočite opet, okrenite se desno i skočite kroz vrata. U ovoj sobi je prekidač za treća vrata. Uporabite ga. Izađite kroz vrata i skakućući izbjegavajte bodlje. Uspnite se malom rampom pa kroz vrata, krenite desnim prolazom i ubijte raptora prije nego on utamani vas. Vratite se prvo u sobu gdje ste snimili igru, a onda u onu gdje ste započeli nivo. Prođite novim prolazom. Snimite poziciju i protrčite pokraj ubojitih strelica. Došavši do stuba, skrenite lijevo. Tajno ćete mjesto naći popnete li se vrlo blizu pištolja za strelice. Provucite se pokraj idola i pretrčite preko sobe koja ima "nezgodan" pod. U lijevom ćete kutu naći metke za sačmaricu. Primite se za rub viseći, malo se zanjišite i skočite na bodljikavi pod. Oprezno hodajući pokupite metke za magnum. Idite prema vratima i izađite. Uskoro ćete doći u sobu s prvim dijelom Sciona. Ne uzimajte ga dok ne ubijete desnog stražara kraljevskog prijestolja. Kakva bi ovo bila India Jones igrica, kad uzimanje ovog vrijednog predmeta ne bi izazvalo potres? Potrčite van iz sobe kraj velikog kamena, snimite poziciju i zaplivajte. Pucaju na vas!

Larson, vaša veza, je izdajica. Prije nego ga koknete, zaronite i nađite tunel s medikitom i streljivom. Izađite, ubijte Larsona, izliječite se i odmorite gledajući video sekvencu prije LABIRINTA...

***Nivo 5 - St. Francis' Folly** - Predmeta: 18 - Tajni: 4 - Mogućih ubojstava: 21*

Idite desno i uspnite se na zid. Idite do kraja i ubijte dva lava koji ondje čekaju. Dođite do bloka s potkovom, gurnite ga na simbol i otključat ćete vrata iznad vas. Gurnete li blok nekoliko puta, moći ćete otvoriti vrata, a gurnete li ga još jednom, moći ćete se popeti na nj. Prođite kroz vrata i ubijte dvije gorile te povucite prekidač nasuprot vratima, otiđite do desnih stuba i ubijte još jednu. Nastavite stubama i prekidačem otvorite još jedna vrata. Izađite van i ubijte istraživača koji vas čeka između stupova. Izmičite se i trčite u krug ne biste li ga napucali s leđa, slično kao T-REXA i Larsona. Pokupivši nekoliko udaraca, pustite ga jer ionako ga ne možete ubiti. Natrag do glavne sobe. Popnite se na blok koji ste već prije pomaknuli te skočite na stup. Skačite i dalje po njima, do medikita. Skrenite lijevo i skočite do vrata. U blizini imate medikit... potrudite se. Vratite se do stupa gdje ste pokupili prijašnji medikit. Skočite lijevo, uhvatite se za izbočinu, okrenite se lijevo i započnite seriju skokova do vratiju. Siđite hodnikom i malo prije dna skočite visoko u zrak, doskočit ćete na malu izbočinu. Skočite do vratiju, uhvatite se i privucite njima. Našli ste metke i medikit! Krećući se, opazit ćete velikog krokodila u vodi. Ubijte ga ako vam se da, ali je jednostavnije izbjeći ga. Skočite u vodu i plivajte naprijed do prvog otvora gdje ima još metaka. U sljedećem prolazu povucite polugu, ona će iscrpati svu vodu i bit ćete opet na suhom. Sad ubijte krokodila! Otiđite na kraj tunela i snimite poziciju. Skočite na izbočinu nasred sobe i ubijte tri šišmiša. Padnite dva nivoa dolje. Povučete li polugu, otvorit ćete THOROVA vrata. Skočite li desno, naći ćete se na sivom kamenu koji otvara tajna vrata, samo morate biti brzi jer su tempirana. Trčite i ubijte dva šišmiša, padnite dolje i uđite na tajna vrata - naći ćete metke i medikit. Izađite iz sobe i snimite poziciju. Prekidačem otvorite ATLASOVA vrata. Popnite se stubama. Ubijte šišmiša i pokupite metke. Vratite se do prve izbočine i pomaknite do polovice. Skočite i uhvatite se za srednju izbočinu. Otiđite lijevo i prekidačem otvorite NEPTUNOVA vrata. Skočite do stuba. Skočite do izbočine i snimite poziciju. Uđite u THOROVA vrata koja su vam lijevo. Pažljivo se provucite ispod strujnog polja. U sljedećoj sobi naći ćete velik čekić i nekakve oznake na podu. Stanite na simbol. Kad čujete pucnjavu, skočite unatraške, čekić će udariti u pod. Ne mičite se dok svi blokovi ne popadaju. Odgurajte ih do zida, blizu glavnog dijela Thorova čekića. Uporabite ga da biste skočili do izbočine gdje možete povući drugi blok koji će vam poslužiti za penjanje na viši nivo.





Uzmite mali medikit i skočite do izbočine s vaše lijeve strane. Uđite u malu sobu i uzmite Thorov ključ, skočite natrag i spustite se dolje. Vratite se do Thorovih vratiju i prođite dalje.

Dođite do ruba i okrenite se lijevo te skočite na izbočinu različitu od ostalih. Pucaju na vas! Skočite na malu izbočinu desno i ubijte dva šišmiša koji će vas napasti. Okrenite se i skočite na srednju izbočinu, a potom se popnite stubama i naći ćete polugu koja otvara Damoklova vrata. Popnite se stubama i uđite u Atlasova vrata. Ubijte gorilu koja vas ondje čeka i trčite dalje. Medikit je u lijevoj rupi od vas. Trčite uzbrdo dok se prema vama ne počne koturati veliki kamen. Okrenite se i pobjegnite. Kad se približite rupi, opet skočite i primite se za rub rupe. Čekajte dok se ne otkotura kamen. Opet se penjite uzbrdo i na polovici puta skočite na lijevu izbočinu. Opet skočite gore i naći ćete Atlasov ključ. Krenite natrag i izađite kroz Atlasova vrata. Dođite do najviše stube i skočite na viši nivo. Skočite do stuba lijevo od vas. Ubijte šišmiše i dođite do najviše stube. Skočite na srednju izbočinu, otiđite na drugu stranu i uđite u Neptunova vrata. Plivajući, struja će vas vući, ali vi plivajte u suprotnom smjeru, lijevo do malog tunela i povucite polugu na njegovu kraju i vratite se u glavni tunel. Plivajte naprijed i uzmite Neptunov ključ. Otiđite do druge strane prolaza i brzo izronite jer ste ionako ostali gotovo bez zraka. Izađite iz vode i prođite Neptunova vrata. Skočite na srednju izbočinu, potom idite dolje do mramornih stuba. Skočite i prođite kroz Damoklova vrata. Prije nego uđete, pokupite medikit. Ne brinite zbog mačeva koji vise sa stropa. Uđite u sljedeću sobu i uzmite Damoklov ključ. Povucite se na izbočinu iznad i pokupite lokalne goodies. Polako izađite iz ove sobe. Mačevi će početi padati. Pripazite na sjene i zvuk padajućih mačeva. Prijeđite sobu i izađite na Damoklova vrata. Padnite na malu izbočinu i još jednom, do zemlje, i odmah počnite pucati na onog istraživača od prije i njegova dva prijatelja. Oni će umrijeti, a istraživač opet pobjeći. Dođite do vratiju i uporabite 4 ključa. Konačno je gotov i ovaj nivo!

nastavak u sljedećem broju...

S. O. S.

TERA NOVA demo

Što treba utipkati za besmrtnost i kako dobiti cijeli tim?

Milan, 020/26 162

MK3

Imam problem - koliko je to SWEEP RANGE?

WITCHEVEN

Postoje li šifre za čarolije, oružja...?

Marijan, 051/42 55 13

Da bi dobio CHEAT MODE, moraš pritisnuti Backspace, a potom upisati jednu od sljedećih šifri:
SCOOTER - oružje
MOMMY - napitci
WANGO - streljivo i energija

DISCWORLD

Kako izaći iz grada? Od sastojaka nabavio sam staff, imp, magic coil, od stvari imam book, fertilister, corn, tankard, bloomers, picture, banana, starch, butterfly net, tomato, mirror, string, donkey, pouch, pickpocket.

Vrati se u prošlost i porazgovaraj s prestrašenim frajerom u birtiji, doznat ćeš sve o propusnici.

BROKEN SWORD

Uspio sam se sakriti Khanu u njegovoj sobi i ne znam što dalje. Imam ključ, klaunov nos, sliku, šipku, šibice, elek. ruku, rupčić.

Danijel

BROKEN SWORD

Nalazim se u Lochmarneu. Svaki put kad hoću ući u jamu, jarac me obori na zemlju. Što učiniti sa strojem za pranje suđa? Kod sebe imam towel, red nose, photograph, wire, ID card, matchbook, "shake'n shock" buzzer...

Ivan, 01/233 65 46

PRINC OF PERSIA 2

Koju riječ treba upisati za preskakanje nivoa, letenje i punjenje energije? U Princ of Persia 1 ta je riječ MEGAHTE.

Marko, 01/15 92 70

Pri učitavanju igre umjesto PRINCE 2 upiši PRINCE 2 MAKINIT i moći ćeš unutar igre sa SHIFT + povečati vrijeme ili sa SHIFT - N prijeći na sljedeći nivo.

RED ALERT

Napravio sam RULES.INI datoteku i ubacio podatke iz Hackera br. 23, ali kako god ih napisao, kad pokrenem igru, u SKIRMISH modu mi piše mission failed, a u običnom mi se jedinice ne kreću. Molim vas napišite kako bi ta datoteka trebala izgledati.

Tomislav

DEATH GATE

Zapeo sam na četvrtom vodenom svijetu. Ne mogu se ni pomaknuti dalje od spilje i kupole, što učiniti?

Ivan, 031/12 43 24

DEATH GATE

Imam isti problem kao i Sebastijan iz 22. broja, samo ne znam o kakvim on šiframa govori. Nakon nekog vremena ubije me u tornju Hugh the hand.

Marko, 01/16 38 83

ZOOL 2

Dođem do 3. nivoa, ali dalje ne mogu. Molim vas objavite šifre.

Filip, 01/36 18 34

DEATH GATE

Mučim se na jednom mjestu već mjesec dana: uspio sam ući u "Tower of Brotherhood", no ne znam što dalje. Da li otvoriti vrata sa otiscima ruku i kako?

Danijel iz Osijeka

QUAKE

pokupio sam sva četiri ključa iz sve četiri epizode i zapeo na zadnjem nivou, sve sam poubijao i ne znam što mi je dalje činiti.

Zagriženi Quakeovac

LIGHTHOUSE (1. CD)

Zaglavio sam u kabinetu znanstvenika Jeremiaha Kricka. U poštanskom sandučiću našao sam pismo u kojem mislim da piše šifra za sef (5-18-28) iza knjiga. Pokušavao sam otvoriti ga na sve moguće načine, ali nisam uspio. Kako ga otvoriti i je li šifra prava?

Vedran, 01/37 22 46

FORMULA 1 GP2

Kako u Championship Race namjestiti vožnju manje od 24 kruga i kako namjestiti da se za vrijeme utrke ne mijenjaju vozači?

M iz Zagreba

DISCWORLD

Kako uzeti imp? Pokušao sam onako kako ste napisali u prošlom broju, no imp mi uvijek pobjegne u rupu. U prošlom ste broju jednom dečku odgovorili da se treba vratiti u prošlost, no ja ne znam kako.

Uzmi uže i crva pa izmami impa iz rupe. A što se tiče dolaska u prošlost, imaš prolaz u knjižnici.

CRUSADER 2: No Regret

Koje šifre omogućuju besmrtnost i sva oružja?

Marko iz Zagreba

Upiši LOOSECANNON16, pa ćeš potom moći koristiti sljedeće šifre: CTRL-F10 - besmrtnost i F10 - sva oružja i maksimum energije.

C&C

Očajnički trebam šifre za oružja ili bilo koje druge!

Hrvoje, 01/230 22 61

Sve što se tiče C&C možeš naći na nekoj od sljedećih ftp adresa:

ftp://ftp.netcom.com/pub/av/avatarx/cheats/c&c-t.zip
money cheater
ftp://ftp.netcom.com/pub/av/avatarx/cheats/c&c-cash.zip
mission selector
ftp://ftp.netcom.com/pub/av/avatarx/cheats/c&c-miss.zip
weapon editor v1.4
ftp://ftp.netcom.com/pub/av/avatarx/cheats/c&c-edit.zip

CYBERIA (PSX) i DIE HARD TRILOGY

Molim vas koju šifru (npr. neranjivost i preskakanje nivoa).

Nikola, Osijek

Za Cyberiu: na početku, kad te igra upita za ime (identity), upiši NEMROSIM, potom počni na prvom nivou, a zatim stisni pauzu. Sada na LOAD GAME možeš izabrati bilo koji nivo. U Die Hard Trilogyu (ovo je legenda: R-desno, L-lijevo, D-dolje, U-gore, X-X, O-O, S-kvadrat, T-trokut): pritisni pauzu, zatim drži R2 tipku i upiši:

(za Die Hard 1)
RUDS- God mode
RSDO- 50 granata
RUDDSR- sačmarica s beskonačno municije
DSSR- 15 metaka

(za Die Hard 2)
RSLOTD- puno municije

(za Die Hard 3)
LULLSD- usporeno kretanje
OOSSDDXX- 999 turbo
LOUDSR- beskonačno života

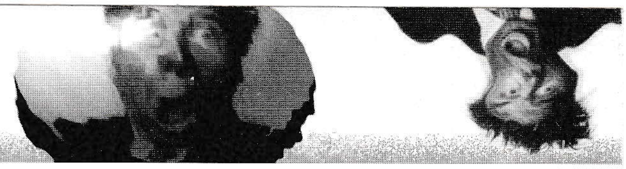
TOMB RIDER, GENEWARS, DRUID i DIABLO (ne za Battlenet mod)

molim vas šifre i objašnjenje kako ih upisati! Kako varati u igri? Hitno je!

Marko, 01/16 38 83

Pogledaj u Hackermaniju!!!

BEZ PANIKE



1. Kakve su mogućnosti proširenja (nadogradnje) računala "s imenom"?
2. Koje su komponente u ovakvim računalima "nestandardne" i koliko su skuplje od onih koje se ugrađuju u "no name" računala?
3. Kad vlasnik band - name računala kupljenog kod ovlaštenog domaćeg distributera, koje je pod jamstvom još godinu dana, odluči nadograditi svoje računalo, npr. 486 na Pentium, je li mu trgovac dužan uzeti u cijenu stare dijelove ili sve ovisi o njegovoj dobroj volji? Kakva su vaša iskustva?
4. Što je sve potrebno promijeniti da bi sustav ostao izbalansiran (bez "uskog grla")?
Vaš vjerni čitatelj i pretplatnik - Goran iz Splita

Računala s imenom je moguće nadograđivati isto kao i ona bez imena, no tu postoji jedna sitnica - jamstvo, koje vam daje prodavač hardvera. Stoga, za svaku nadogradnju morate zvati njega i s njim dogovoriti nadogradnju. Običaj je da se stari dijelovi uz nadoplatu mogu zamijeniti novima, ali samo ako nije isteklo jamstvo. Nestandardnih komponenata nema, sve su to standardne komponente samo su obično od poznatijih proizvođača (miro, matrox, quantum, intel) i sklopljene su tako da biste dobili najbolje performanse računala, npr. u Gateway računalima nećete naći 8 Mb rama nego 16 jer nije dovoljno imati procesor na 166 MHz misleći da će sve ići glatko, treba imati i dovoljno rama i dobru grafičku karticu sa 2Mb video rama. Što se tiče naših iskustava, ona su vrlo različita zato se treba obvezno raspitati kod prodavača o uvjetima kupnje računala. I na zadnje pitanje ćemo ti odgovoriti opisno, ne štedi na ploči, uzmi EDO Ram, HDD nemoj uzimati ispod 1,2GB, video kartica neka je obvezno sa 2Mb, a što se tiče procesora trenutačno je uvjerljivo najbolji za svoju cijenu P5/100, no blizu je i 133, a 166 i 200 su još uvijek preskupi za ubrzanje koje nude.

Postoji li u Hrvatskoj agencija-trgovina koja se bavi prodajom igara za Macintosh? Ako ne, gdje se mogu javiti? Molim vas adresu ili Internet adresu, tel. broj. Nazvao sam neke kuće u Hrvatskoj koje se reklamiraju po časopisima, ali nitko od njih nije mi mogao pomoći - ili imaju samo jednu igru ili je premali interes pa ih ne nabavljaju.
Siniša, 043/25 12 41

Preporučujemo ti da nazoveš naše oglašivače: nemaju li igre, barem ćeš se moći raspitati mogu li se naručiti. Vjerujemo da cijena ne bi trebala biti puno veća od normalne cijene igara u Hrvatskoj! A ako želiš, možeš se preko NET-a raspitati na siteu koji je trenutnačno jedan od najjačih Mac siteova u svijetu; http:\\www.cci-29palms.com\apple.html ili navratiti na site otvorene ponude i potražnje http:\\www.saknet.comĐfun-ngamesĐmarket.htm gdje možeš ostaviti svoj oglas za igru koju tražiš.

1. Imam Nintendo i Commodore 64, želio bih kupiti nešto novo, molim vaš savjet.
2. Rade li MK 1,2,3 na Sega Mega Drive 2?
3. Gdje se u Hrvatskoj može kupiti adapter za Mega Drive 2 preko kojeg se mogu koristiti igre za Master System i koja mu je cijena?
4. Gdje mogu kupiti igre za Mega Drive 2 (samo nemojte reći - u malim oglasima) i koja im je cijena?
Bruno

Ako želiš konzolu, trenutačno je na našem tržištu najjači PSX, naravno, na pomolu je i Nintendo 64, a što se tiče Sega Mega Drivea 2, jedino ga i možeš naći u malim oglasima, a isto tako i igre za nj! PS. To je prilično zastarjela konzola, zato se nemoj čuditi što više nitko ništa ne prodaje za nju!

Imam PC 486/133, 16 Mb rama, nakon ugrađivanja još jednog HDD-a i zamjene SB 8 za SB 16 (plug and play) većina igara na starom HDD više mi ne radi ili nema zvuka (u DOS-u), npr. Monkey Island 2 i Indiana Jones 4 rade, ali nemaju zvuka i ne mogu se igrati mišem. Neke igre mi napišu da imaju premalo memorije, a druge predlažu izmjenu datoteke AUTOEXEC.BAT i slično. Više ništa ne radi pravilno. Na novom hard disku Win 95 ima zvuk i dobro radi. Što učiniti?
I.D iz Zagreba

Prvo pokušaj namjestiti zvuk u setupu svake igre na SB16 i to na odgovarajući DMA i IRQ. Ako ti još uvijek igre ne budu radile, napravi boot disketu za stari DOS 6.22 pa onda iz CONFIG.SYS i AUTOEXEC.BAT datoteka na disketi izbriši CD ROM, tako ćeš dobiti nešto donje memorije. Za ostale sitnice pogledaj staru DOS učionicu (stari brojevi Hackera).

1.Pod kojim operativnim sustavima rade sljedeće igre: Eartsiege 2, Mechwarrior 2, MW2:Gost Bear's Legacy, MW2: Mercenaries, Tekwar, Doom 2, Quake, Shattered Steel i C&C i Sim Earth?
2. Je li joystick XL ACTION CONTROLLER kompatibilan sa svim operativnim sustavima i preporučujete li mi ga za navedene igre?
3. Početnik sam u radu s računalom pa nisam siguran hoću li znati instalirati navedene igre. Možete li mi opisati taj postupak?
4. Koja je najmanja brzina cd rom drivera potrebna za navedene igre?
5. Gdje mogu nabaviti zvučnu karticu komatibilnu sa svim operativnim sustavima ne skuplju od 100-200 DEM i zvučnike? Koja je cijena prosječnih zvučnika?
Marin, 021/89 11 58

1. DOS 6.22 i Win95
2. pogledaj na kutiji joysticka, gdje obično piše za koje je sustave napravljen (DOS 6.22 i/ili Win95). Čitaj pozorno!!!
3. Samo pokreni install ili setup igre i on će te dalje provesti kroz insatalciju. Čitaj pozorno upute koja ti daje install/setup program!!!
4. 4xspeed za normalno igranje
5. SB16 compatible AudioExcel, košta oko 60 DEM, a možeš je nabaviti kod većine naših oglašivača. Cijena normalnih zvučnika namijenjenih računalima je do 100 DEM, ovisno o tome koju jačinu želiš i jesu li aktivni ili pasivni.

Imam nekih problema koje u ovom gradu nitko ne može riješiti. Vlasnik sam rabljene A500 koju sam kupio u inozemstvu. Kad želim raditi s nekim disketama, pojavi mi se sljedeći natpis: DISK STRUKTURE corruptUSE DISKDOCTOR TO correct it Što je diskdoctor i gdje ga mogu naći (prijevod znam)? Neke diskete imaju pogrešku 121, a i njihovi duplikati. Zašto?
Gdje mogu naručiti programe i igre za Amigu?
Pozdrav od mostarskog čitatelja Hackera

Diskdoctor možeš naći na svojoj disketi s Amiginim DOS-om, no osim Discdoctora savjetujemo ti i neki od programa za provjeru virusa jer se slične greške znaju javljati ako je virus na disketi. Igre i programe probaj nabaviti u malim oglasima.

1. Imam Commodore 64 i Nintendo pa namjeravam kupiti neku dobru konzolu, ali ne znam koju. Molim vaš savjet.
2. Gdje se u Hrvatskoj može kupiti PSX i kolika mu je cijena?
3. Kolike su cijene igara za PSX?
4. Mogu li igre MK1,2,3 , Street Fighter 2 Turbo i Batman Forever raditi na NES-u?
5. Savjetujte mi jednu dobru igru za C-64
Bruno

1. PSX ili Nintendo 64
2. Probaj nazvati Prebeg Commerce tel.

01/615 07 58.
3. Od 40 DM pa naviše.
4. Mogu na Snesu.
5. Pirates.

1. Ima li na računalima GATEWAY 2000 DOS?
2. Postoji li tvrtka koja prodaje igrice na disketama (3.5"FDD)?
3. Tražim igrice F15 Strike Eagle 2,3, Panzer General, Gunship 2000, Nascar Racing, Pac in Time.
4. Znate li, možda, na koliko disketa ide MK 2,3 i gdje se mogu kupiti?
5. Postoji li računalo koje ima CD ROM pogon i pogon za 3,5" i 5,25" diskete?

1. Da.
2. Ne.
3. Probaj u malim oglasima ili kod oglašivača (neki Megapakovi sadrže Panzer General i Nascar).
4. Ne.
5. Postoji ono s CD Romom i 3,5 disketnim pogonom, no 5,25 je malkice zastario.

1. Koja je min. konfiguracija PC-ja za C&C i C&C:Red Alert?
2. Kad će izaći C&C:Red Alert 2, ima li rules.ini datoteku, je li išta poboljšan?
3. Koju mi igru preporučujete - C&C ili C&C:Red Alert?
Marko iz Gabonjina

1. C&C - 486/33/4Mb, C&C:Red Alert - 486/66/8Mb
2. Zasad nema nikakvih najava o C&C:Red Alert 2.
3. Ovisno o konfiguraciji koju imaš, no obadvije igre su odlične i svakako ih trebaš isprobati.

Pomozite mi, trebam adresu Access Softwarea.
Ivan

Jedino smo se uspjeli dokopati njihove www adrese koja glasi: http://www.accesssoftware.com/. Tamo bi trebao naaći i njihovu e-mail adresu.

Svoja pitanja i odgovore šaljite na adresu:
HACKER
PETRINJSKA 11, 10000 ZAGREB

Javljam vam se jer imam problem s igrom Virtual Pool. Naime, ne mogu je pokrenuti u visokoj rezoluciji jer autodetect video kartice javlja poruku "unable to find supported chip" i forsira obični VGA-mod 320*240. Još predlaže da se pokuša s VESA 1.2 driverom, ali ni to ne radi, tj. padne na video testu. Posjedujem karticu Trident 8900C 1 Mb koja je hardverski sposobna za tu rezoluciju, štoviše demo radi u visokoj, a i sve video animacije. Pokušavao sam i sa UNIVBE programom ali bez uspjeha. Postoji li neko softversko rješenje ili moram kupovati novu karticu?
Alen

1. Je li Pentium na 75 MHz brži i bolji od 486-ice na 100 MHz?
2. Imam Pentium 75/8 Mb RAM/850 HDD CD 6x, SB i zanima me mogu li glatko igrati igre NHL96, 97 i Need for speed?
Čitatelj iz Varaždina

Kad igram Duke Nukem 3D preko modema (ja zovem), napiše mi poruku INVALID GAME PACKET (5 bytes too mutch). Oba imamo istu verziju igre, ali kad on zove sve je u redu.
Vedran

Kako se može smanjiti ili povećati rezolucija u igri FIFA 97?
M iz Zagreba

Pozdrav uredništvu Hackera, javljam se jer imam problema s igrom Virtual Pool pa ako vi znate nešto što bi mi pomoglo, bio bih zahvalan. Naime, ne mogu je pokrenuti u visokoj rezoluciji (640*480) jer autodetect video kartice javlja poruku "Unable to find supported chip" i forsira obični VGA mod 320*240. Još predlaže da se pokuša sa VESA 1.2 driverom ali ni to ne radi tj. paddne na video testu. Posjedujem karticu Trident 8900C, 1MB koja je hardverski sposobna za tu rezoluciju, štoviše demo radi u visokoj rezoluciji a i sve video animacije. Pokušavao sam UNIVBE programom, ali bez uspjeha. Postoji li neka mogućnost softverskog rješenja ili moram kupovati novu karticu?
Unaprijed hvala, Alen Dedović
E-Mail: alen.dedovic@bug-zg.fido.hr

Sve što si naveo je potpuno točno, tvoja kartica je sposobna za prikazivanje tog video moda, no kao i obično, manji proizvođači igara i nisu pretjerano pažljivi prema svim modelima video kartica. Naš prijedlog je sljedeći;
1. probaj s nekom drugom verzijom UNIVBE programa, možda starijom, koja ima opciju setunivbe gdje sam možeš podešavati VESA verziju.
2. otiđi na www site proizvođača te kartice i vidi dali imaju li kakvih podataka o tome.
3. ne upali li ništa od ovog, pričekaj, možda ti se netko javi na tvoju E-Mail adresu s konkretnim odgovorom.

Ja sam Denis Draguzet iz Pule i imam jedan problem. Dobio sam na jednom CD-u igru Monster Truck i želio bih je snimiti na diskete od 1.44 Mb ali jedna datoteka ima 9 Mb pa mi Windows 95 napiše da stavim disketu većeg kapaciteta. Molim vas, odgovorite mii kako to presnimiti. Koristim ove programe za pakiranje: Winzip i Arj.
Zahvaljujem

Kako bi stavio Monster Truck na diskete, morat ćeš učiniti sljedeće;
1. prekopiraj igru u neki direktorij na hard disku
2. uđi u taj direktorij i potom upiši sljedeće:
Arj a -v1440 -r -y monster
Sada će ti računalo spakirati igru na format diskete i dobit ćeš više fileova, no svaki od njih ćeš moći staviti na jednu disketu
3. prekopiraj fileove (.arj .a01 .a02 ...) na diskete.
Sada će te sigurno zanimati kako to vratiti na hard disk, e pa učini sljedeće:
1. napravi direktorij na hard disku
2. prekopiraj .arj .a01 .a02... fileove na hard disk u maloprije napravljeni direktorij
*3. napiši arj x -v -r -y *.arj*

Molio bih vas da mi preporučite jedan "pošteni" Pentium ili Pentium Pro sa 150 i više MHz s matičnom pločom do 750DEM.

Teško je naći neko rješenje bez kompromisa no naša bi ti preporuka bila, štednja... Zašto!? stvari na tržištu se očigledno kreću prema MMX procesorima, koji će po sadašnjem stanju stvari i najavama zasigurno u sljedećih godinu dana imati velikog zamaha na stranom i domaćem tržištu. Stoga ti preporučujemo neku HX ploču i P5 MMX na 166 MHz (slabiji se neće proizvoditi). Iako će te to koštati malo više od 750DEM, kroz sljedeće razdoblje će ti se investicija sigurno isplatiti zato što su mnoge tvrtke odlučile raditi programe i igre za MMX procesore (pročitaj u Najavama o igri POD i u Hardveru o MMX procesorima).

Imam problema s mišom, ne radi mi najbolje, strelica se na ekranom miče pravilno. Pomozite mi.
Vedran

Rješenje je jednostavno, kupi mirišljave papirnate maramice ili uzmi vate i alkohola. Pošto se tvoj miš najvjerovatnije prilično zaprljao od dugog rada, moraš otvoriti poklopčić i izvaditi kuglu iz miša. Dobro je istrljaj i pincetom skini prljavštinu s ležajeva.

WARCRAFT 2

YOU PITIFUL WORM
pobijeđeni ste (samo u ovom scenariju)
NEVER WINNER
nemoguća pobjeda
DISCO (samo u B.T.D.P)
promijeni dosadašnju glazbu u disko i "skočite" na željeni nivo, utipkajte **TIGERLILY**, stisnite **ENTER**, zatim napišite **ORCx** (x je broj nivoa na koji želite ići) ili **HUMANx** igrate li s humanima.

MK3

MK3 12345 - likovi postaju visoki

SIM CITY 2000

Dok igrate, tipkajte **ALL PLATFORMS** i **WIN 95**, a zatim
CASS - novac ili katastrofa (15% je vjerojatnost da dobijete katastrofu)
FUND - dobijete 10000$ dionica i 25% kamate
JOKE - čujte šalu
IMACHEAT - 500000$ i sve su nagrade aktivirane
PRISCILLA - debug menu
GILMARTIN - vojna baza
NOAH - počinje poplava
Windows 3.1x
(da bi ove šifre radile, klikajte na vrh toolbara i tek ih onda upišite)
OIVAIZMIR - debug
GOMORRAH - nuklear melt down
BODDAMUS -50000$ i sve su nagrade aktivirane
GILMARTIN - vojna baza
NOAH - počinje poplava
MOSES - zaustavlja poplavu
MRSOLEARY - počinje požar

Gene Wars

Da bi pokrenuo cheat mode upiši **SALMONAXE** a zatim možeš koristiti sljedeće šifre:

W	pobjeda
B	brza izgradnja
S	poboljšanje tehnologije
C	pristup svim vrstama
D	memorija
SHIFT-Z	mapa
F6	bacanje bombi
F7	upucavanje životinja
F10	novac

Settlers 2

Nakon što se starta igra, potrebno je otkucati THUNDER nakon čega se u gornjem desnom kutu pojavi uskličnik. Sada tipkama **Alt 1-6** možete ubrzati igru.

Matija (mveric@barok.foi.hr)

Destructin Derby 2

Utipkaj sljedeće šifre:
MACSrPOO - za sve staze
CREDITZ! - da vidiš tko je napravio igru
(pazi na velika i mala slova).

Crash Bandicoot (PSX)

Upiši sljedeću šifru za sve kristale i kljčeve:
VVVVXSVVVVSXVOVVVOS VXXXX
(O-krug, X-X, V-trokut, S-kvadrat)

Reloaded (PSX)

Da bi igrali sa Fwankom postavi kursor na Mamma i upiši **L1, Krug, R1, Dolje, Dolje, R1, Krug, L1, L1**, pojavit će se crveni balon na Sister Magpie. Izaberi nju i moći ćeš igrati sa Fwankom.

Tunnel B1 (PSX)

Za sva oružje, municiju i energiju pritisni istovremeno svu ovu dugmad:
L1+R1+R2+L2+trokut+krug+X+kvadrat.

Wipeout XL (PSX)

Da bi mogao upisivati šifre moraš držati **L1+R1+select** bilo gdje u meniu. Sada upiši sljedeće šifre:
XXXXOTS - Pirnha ship
TTTOOO - Pantom class
SOTOS - omogućava igranje u easy modu na svim stazama
Sljedeće šifre možeš upisati samo ako pauziraš igru i pritisneš **L1+R1+select:**
SOXSOXT - Mini Gun
TXSOTXSO - beskonačno energije
XXSSOOT - sve naoružanje
TSOXTSOX - beskonačno vremena
(legenda: O-kružić, X-X, T-trokut, S-kvadrat)

Svoja šifre možete slati na adresu:
HACKER
PETRINJSKA 11,
10000 ZAGREB

Kako varati u igri UFO 2?

Prvo uđite u omiljeni disk editor. U direktoriju gdje se nalazi UFO 2 postoji 10 direktorija označenih i brojevima. Primjerice, GAME 3. je direktorij u kojem je vaša treća sačuvana igra. Ondje je i datoteka liglob u koju treba ući. U njoj su pohranjeni novci (prve četiri znamenke; najbolje ih je promijeniti u 00 94 35 77 - 2000000000 $). Uđete li potom u soldier.dat, naći ćete popis vojnika pa potražite željenog "junaka" (njegovo ime). Odbrojite 9 znamenki (hex) od početka imena prema kraju - ovdje počinje četveroznamenkasti niz (hex), a vi ga promijenite u EE (4x). Nakon toga dolaze tri (meni beznačajne) znamenke, a iza njih još dvije koje isto treba promijeniti u EE. Nakon imena slijedi niz ništica te još šest mijesta popunjenih brojevima. Ne mijenjajte ih sve, nego samo parne! Ako ste napravili sve kako sam opisao, upravo ste dobili svog prvog "nadčovjeka". Naravno, nitko vas ne prijeći da napravite čitavu vojsku nadljudi, nepromijenjena će ostati jedino hrabrost, no o njoj ćemo neki drugi put.
U datoteci base.dat su baze, potražite ime određene baze. Ispod njega će biti polje ništica - svake dvije označavaju količinu određenih stvari u bazi. Da biste saznali što je što, učinite sljedeće: u bazu prebacite npr. 37 zrbitea, u editoru, nakon imena baze, pronađite u polju taj broj i promijenite ga u, primjerice, 500. To je već poveća svotica, zar ne? To možete koristiti na svima, čak i na leševima izvanzemaljaca. Nakon toga slijedi par redova znamenki, pa ime druge baze. To su podaci o zgradama, prvo su podaci o njima (kakve su), a potom i za koliko ih dana treba izgraditi (36 je znamenki za jedno i za drugo). Prije samog kraja je i broj znanstvenika i inženjera.
Zgrade su:

00.................... *air lock*
01.................... *living quarters*
02.................... *laboratory*
03.................... *workshop*
04.................... *standard sonar*
05.................... *wide array sonar*
06.................... *torpedo defences*
07.................... *general stores*
08.................... *alien containment*
09.................... *gauss defences*
0A.................... *sonic defences*
0B.................... *P.W.T. defences*
0C.................... *bombardment shield*
0D.................... *M.C. generator*
0E.................... *M.C. lab*
0F.................... *transmission resolver*
10,11................. *gornji dio hangara*
12,13................. *donji dio hangara*

Raspored znamenki je odozgo prema dolje, odnosno, prva je znamenka podatak za zgradu u gornjem lijevom kutu. Ako među njima nađeš FF, znači da na tom mjestu ne postoji zgrada. Ipak, ne treba prenagliti; zgrade uvijek trebaju biti povezane s nekom drugom zgradom, pa pripazite. Igranjem sam otkrio, ako za sonare, trans. resolver ili M.C. generator stavim vrijeme izgradnje 0, neće PRAVILNO RADITI (što je posebno mučno ako imate 500 sonara, a nijedan ne radi). Treba paziti i na broj znanstvenika i inženjera - ne smije ih biti više od 255 jer postoji samo jedna hex znamenka za njih. I na kraju još jedan koristan savjet: specijalizirajte baze. Prva neka bude početna, "Marica za sve", druga neka bude sastavljena od 4 stana i 4 labosa (200 znanstvenika), ostale popunite hangarima, obranom i sonarima. Ljude držite samo u prvoj bazi, i to ne više od 20 jer su već dosad morali postati " MF killing machines."
Bude li još kakvih problema tijekom igranja ove igre, nazovite me!

tel.048/82 76 09
Pozdravlja vas Ivan Krajina

STARI BROJEVI

Ukoliko Vam nedostaju neki od brojeva Hackera, možete ih naručiti po cijeni od 11KN! Križićem označite željeni broj i naznačite koliko primjeraka želite.



05. ____ 06. ____ 07. ____ 08. ____ 09. ____ 10. ____ 11. ____ 12. ____

13. ____ 14. ____ 15. ____ 16. ____ 19. ____ 20. ____ 21. ____ 22. ____

PRETPLATNIČKI KUPON

Želim se pretplatiti na časopis Hacker:

- ☐ 06. mjeseci / platiš 4 dobiješ 6 / 88KN
- ☐ 12. mjeseci / platiš 8 dobiješ 12 / 176KN
- ☐ 16. mjeseci / platiš 12 dobiješ 16 + Hacker kapa ili majica / 220KN

Broj pretplata: ....

Ukupna vrijednost: ....

Ime i prezime: ....

Ulica i broj: ....

Pošta i grad: ☐☐☐☐☐ ....

Telefon: ....

Plaćam:

- ☐ Pouzećem pri primitku (poštanski troškovi 9KN)
- ☐ Uplatom na žiro račun 30105-603-28346 (u banci ili pošti)
  (svrha doznake: pretplata na hacker od______do______broja, primalac: Janus Lingua, Petrinjska 11, 10000 Zagreb)

(ovdje upišite tekst oglasa)

Ime i prezime: ....

Ulica i broj: ....

Pošta i grad: ☐☐☐☐☐ ....

Telefon: ....

ENCIKLOPEDIJA IGARA

- ☐ Želim naručiti ...... kom. knjige "Enciklopedia igara" po cijeni od 80kn.
- ☐ Želim naručiti ...... kom. knjige "Enciklopedia igara 2" po cijeni od 90kn.
- ☐ Želim naručiti ...... kom. knjige "Enciklopedia igara" i "Enciklopedija igara 2" po cijeni od 138kn.

Ime i prezime: ....

Ulica i broj: ....

Pošta i grad: ☐☐☐☐☐ ....

Telefon: ....

Vlastoručni potpis: ....

Uz Enciklopediju Igara i Encikopediju Igara 2 dobivate i dvije poklon diskete sa Shareware igrama.

STARI BROJEVI
PRETPLATNIČKI KUPON

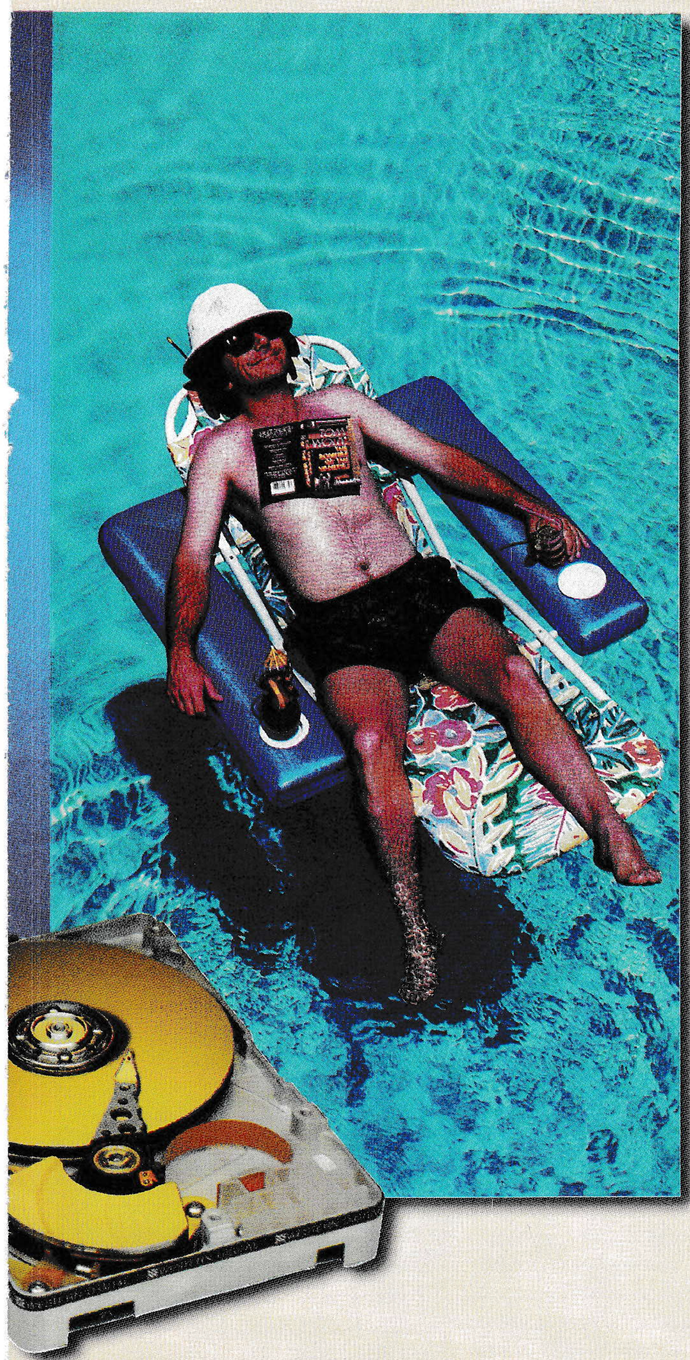
JANUS LINGUA
PETRINJSKA 11
10000 ZAGREB

BESPLATNI
MALI OGLASI

JANUS LINGUA
PETRINJSKA 11
10000 ZAGREB

ENCIKLOPEDIJA
IGARA

JANUS LINGUA
PETRINJSKA 11
10000 ZAGREB



PRAVILA

Potvrda na poštanskom žigu uvažavat će se kao kriterij prispjeća. Kuponi koji pristignu nakon predviđenog roka neće se uvažavati. Svi drugi kuponi osim objavljenih u BUG-u neće su uvažiti. Dobitnik bilo koje nagrade nemože tražiti novčanu protuvrijednost. Dobitnik prve nagrade snosi troškove oko putovnica, viza i sl. Zaposleni u Western Digitalu, djelatnici distributera tvrtke Autronic i ovlaštenih prodavača proizvoda Western Digital ne mogu sudjelovati u nagradnoj igri.

Izvlačenje nagrada bit će obavljeno krajem siječnja 1998., a dobitnici će biti izvješteni o dobivenim nagradama poštanskim putem.

Western Digital (www.wdc.com) proizvodi i usavršava hard diskove za osobna računala, radne stanice i servere. Kako bi što više zadovoljila zahtjeve svojih kupaca tvrtka Western Digital proizvodi diskove vrlo visoke kvalitete i mogućnosti, sa kvalitetnom podrškom i servisom. Detaljnije informacije o proizvodima tvrtke Western Digital kao i o nagradnoj igri možete dobiti kod distributera ili ovlaštenih prodavača s logotipom ove nagradne igre.

Proizvode Western Digitala možete nabaviti kod ovlaštenog distributera, tvrtke **AUTRONIC**, Ulica grada Vukovara 37A, Zagreb, tel. 6111-044, fax 6111-018; te kod sljedećih ovlaštenih prodavača: **EDINKOM**, Zagreb, 01/2338 224; **EXCEL COMPUTERS**, Osijek, 031/120 500; **PENTAGRAM-ECOM**, Zagreb, 01/534 707; **PENTAGRAM-ECOM**, Split, 021/362 969; **TAMADA**, Pula, 052/540 487; **TIMES**, Zagreb, 01/372 233

a za

autronic computers

WOOD

PC

Prodajem PC386, 1 Mb RAM 85 Mb HDD, 5.25 i 3.5 FDD i kolor monitorom za 500 DEM. Damir, 01/89 17 13

Prodajem 386DX na 40 MHz ploču, 4x1 Mb rama i grafičku karticu 512 kb. Kupujem hard disk do 400 Mb. Boris, 047/22 98 53

PC486Dx2/80/16/540 sa 8xCD ROM i SBA WE32, SVGA monitor 14" LR, miš Genius i Win 95 prodajem za 1459 DEM. Tomislav, 047/33 73 01

VIDEO BLASTER karticu za digitaliziranje video zapisa (slika + zvuk) na hard disk sa softverom za digitalizaciju i nelinearnu montažu video sekvenci s kompletnom literaturom. Prodajem i modem 33 600 interni za 230 DM. tel. 01/33 18 27

Prodajem Intel P75/16/1247HDD 14" kolor SVGA 2xCD SB16 bit 14400 big tower 3.5 5.25 FDD softver po želji. Hitno! Cijena po dogovoru! Filip, 01/34 83 46

Amiga

Amiga 1200, Philips stereo kolor monitor, 200 disketa s kutijom, 3 joysticka, 3 knjige, 3 videokasete prodajem. Može i odvojeno. Alen, 044/52 15 25

Kupujem Amigu 500, staru 2-3 godine s opremom i proširenjem do 400 DEM. Frane, 022/44 05 00

Prodajem A500 sa svom opremom i više od 150 disketa s igrama i programima za 500 DEM. Nenad, 022/44 31 44

Amigu 500+ 2,5 Mb, kolor monitor, + dodatna oprema, 5 originalnih igrica s uputama Kick Start 2.0. za 650 DEM ili mijenjam za Comodore monitor 1942. Dražen, 034/31 15 98, zvati iza 15h

A500, kolor monitor, proširnje na 1 Mb, miš, joystick, litratura i 70 disketa s novim igricama i programima prodajem za 500 DEM. Aleksandar, 031/55 55 74

Prodajem A1200 i 100 igrica za Amigu, povoljno, 220kn. Dražen, 01/38 74 91

Prodajem A500 1 Mb, TV-modulator, 2 joysticka, miš s podlogom, 150 disketa s igrama i programima za 300 DEM. Kruno, 01/74 44 56

Prodajem A1200 tri godine stare za 400 DEM (150 disketa, miš, 2 joysticka, scart, literatura i oprema) i igre za gameboy (kom 100 kn) Tetris, T2, Alien 3, Ghostbusters 2, Metroid 2, Starhawk, Prince of Persia, Solar Striker + upute za svaku igru. Goran, 053/77 11 94

Wb 3.0 za A1200 na hrvatskom (locale); CrossDos za prijenos u CROASCII, 852 i WIN PC-kod. Drago, 021/51 07 23

A1200, 10Mb RAM, Blizzard G8030, FPU 68882, CD Rom, diketna, softver, staro godinu dana prodajem za 1600 DEM. Petar, 031/66 38 11

Ugrađuje hard diskove u Amigu. tel. 01/42 77 84, Vedran

Ostalo

Prodajem original PC CD ROM igre Commanche CD (50kn) i Magic Carpet 2 (50kn)ili mijenjam za neki drugi original PC CD (FRP, Hockey). tel 01/36 68 53, Silvano.

Za MEGA DRIVE igre Bart's Nightmare i Sonic 2, za GAME GEAR igre Daffy Duck in Hollywood i Bart Simpson vs. World prodajem po 150kn. tel. 01/33 18 27

SEGA MEGA DRIVE 2 sa 6 igrica, 2 joypada i dodatnom opremom prodajem. Dragan, 023/68 12 29

Prodajem SEGA MEGA DRIVE 2 s 1 igrom, Mickey Manaa, s Turbo joystickom i adapterom. Prodajem SNES s 2 joysticka, adapterom i 3 igrice - STREET FIGHTER 2, F-ZERO i JIMMY CONNORS TENIS, cijena je 200 DEM. Danijel, 01/70 72 13

Prodajem SEGA MEGA DRIVE sa 2 joypada, ostalom opremom i igricom WORLD OF ILLUSION za 1100 kn. Darko, 047/22 37 02

Povoljno pordajem aparat NEOGEO CD SA 12 CD-a i 2 joysticka, novi. Vlatko, 048/81 34 60

Prodajem procesor Pentium K5-133 MHz. Željko, 042/26 18 62

Prodajem igricu Indiana Jones za GameBoy kupljenu prije 3 mjeseca, cijena 170kn. Mislav, 01/660 26 44

Prodajem igice za SNES: MK2, Starwing, Mickey Mouse i Donkey Kong; 300kn/kom. Prodajem Mega Race, Zool 2, Simon the Sorcer i Litle Divil; 50kn/kom. Ivan, 044/53 04 07

Prodajem NES s 12 igara, a dobit ćete i 2 obična joysticka i turbo NES adventure joystick za 400 DEM ili mijenjam za PSX bez igara s joystickom. Domagoj, 021/51 12 03

Prodajem talijansku inačicu igre Ripper za PC CD na 6 CD-a. Vedran, 01/60 20 49

Prodajem PC CD Strike Commander (original+upute) za 80 kn ili mijenjam za drugi (simulaciju ili encartu). Damir, 01/68 52 24

Mijenjam borbene igre za tučnjavu Capital Punishment za A500. 043/ 25 14 26, zvati od 15h, Vladimir

Prodajem igru za SNES - Super Mario All Stars, cijena 280 kn; i igru za GameBoy F1- Race za 180 kn. Tin, 043/22 15 40

Amstrad CPC6128, kolor monitor, joystick, literturu, preko 100 igrica i uslužnih programa + stare brojeve "Moj mikro" prodajem. Marko, 01/233 16 25

Prodajem grafičku karticu miroCRYSTAL 22SD (2 Mb, S3 Trio 64, PCI), max. res. 1280x1024, 800x600 u 16,7 mil. boja). Cijena 400 kn. Mladen, 040/31 21 54

Prodajem povoljno originalne slavne legende s uputama: Doom 2, MK2, Wing Commander, Syndicate +, Ultime 8,7, Underworld 2 . Luka, 01/17 27 96, zvati iza 20h

Prodajem originalnu igru C&C s uputama. Ivan, 01/299 22 48

Prodajem povoljno Super Nintendo + super GameBoy + 2 kontrolera i najbolje igre poput Fifa 96 itd. Nino, 01/70 83 37, zvati navečer

Prodajem SNES s 2 joypada i 2 igrice. Tomislav, 01/613 14 11

Prodajem gotovo novi GameBoy za 250 kn te zvučnike za PC - 100kn. Vjekoslav i Tomislav, 01/200 36 39

Prodajem knjige "DOS za neznalice" i "PC za neznalice". Krešimir, 01/32 88 43

Prodajem Cyberiu 1 za 220 kn ili mijenjam za Full Throtle, Flight of The Amazon Queen, The Secret of The Monkey Island 2. Tomislav, 01/36 13 07

Prodajem Sega Game Gear, star 2 mjeseca, pod jamstvom je, s 4 diskete. Prodajem Master Games u dobrom stanju s 2 diskete. Saša, 021/37 33 29

Prodajem ili se mijenjam za igrice za SNES (MK3, NBA Live96, Fifa) Miroslav, 044/52 57 85

Kupujem 18. broj Hackera, hitno! Bojan, 048/82 18 42

Diskete DS/DD (AMIGA) 400 kom povoljno prodajem. Tomislav, 01/68 21 98

Prodajem CD igru Tie Fighter Collector's CD za 100 kn te original CD Monkey Island 1,2. Krešimir, 01/71 11 23

Prodajem modem USR 14400, sound blaster 16 i 2.0 te igru Gebriel Knght 2. Luka, 01/22 96 63

35 disketa s igrama za PC i joystick Warrior 5, sve za 170 kn. Mile, 023/32 64 59

Prodajem originalne CD Romove s uputama: Quake (330 kn), Civilizatin 2 (350 kn), Mortal Kombat 2 (250 kn) i MK3 (330 kn), A Final Unity (220 kn), Pandora Direktive (400 kn), This Means War (300 kn). Tomislav, 01/89 14 23

Prodajem CPU86DX2/80 s matičnom pločom PCI te igru Red Alert. Marino, 031/63 10 82

Prodajem igricu Full Throttle na CD-u za 150 kn + rješenje. Marko, 01/23 30 226

Aktivne zvučnike za PSX i Amigu, adapter za priključenje 2 joysticka na PC, novo. Goran, 01/36 00 32

Za PSX igre Mickey's Wild Adventure, Starblade Alpha prodajem ili mijenjam. Darko, 033/78 42 19, zvati iza 16h

Za Mega Drive 2 prodajem 2 igre MK3 (280 kn) i Earth Worm Jim 2 (250 kn). Zdenko, 01/19 01 22

Prodajem pisač Fujitsu DL 1100 kolor, 24-iglični, 3 crne trake i 1 u boji za 450 DEM. CD igre Red Alert, Z, Star Control 3 prodajem, 150kn/kom. Dinko, 031/84 35 77

Hitno prodajem Super Nintendo i igre za nj, igre za Gameboy i dodatke za nj (slušalice, priključak za spajanje dvaju Gemboya) te torbice za nošenje gameboya i igara. Borna, 01/653 03 95

Prodajem CD Rom za Amigu s igrama i programima za 250 kn. Mario, 048/82 58 83

Prodajem original kompilaciju Twenty Wargame Classics (4 CD-a) za 130 kn. Kristian, 01/34 57 74

Prodajem 286/12 ploču sa 1Mb Rama s monitorom, tipkovnicom i originalnim uputama - Triumph -Adler. 286/12 matičnu ploču DTK 486 DX/33 MHz intel koprocesor. Predrag, 047/22 82 99

Prodajem PC CD ROM originalne igre Thunderscape, Cyclemania i USS Ticonderol vrlo povoljno. Prodajem i SuperNintendo s 3 igrice (Super Mario World, Prince, Street Fighter) i Nintendo (Super Mario, Tetris i nogomet). Kupujem 1x CD Rec. Petar, 01/17 57 04

Prodajem Gameboy sa 7 igrica i povećalom. Dražen, 048/82 78 61

Prodajem sve brojeve Buga /1-50 broja. Dario, 01/200 20 82

Mijenjam igricu Rallye Racing 97 za Monkey Island 2. Prodajem i igricu za Super Nintendo (Terminator 2) po 200 kn. Berislav, 01/455 67 36

Prodajem PSX s 2 joysticka i 3 originala Doom, Time Comando te Batle Arena Toshiden i Memori Card. Robert, 035/45 18 74

Prodajem Pocket GameBoy i Catridge s 5 igrica, za 450 kn te igrice Super Mario Bros 3 Dropzone i Wizardry za Action set ili Master Games igraću konzolu, 150 kn. Bruno, 021/51 56 08

Prodajem 14 brojeva časopisa Byte za 115 kn i 7 brojeva BUG-a (5 kn kom) te igricu (original) Pirates za 150 kn. Ivan, 01/74 64 97

Prodajem Sega Master System 2 s 5 igara (Desert Strike, Hulk...) ili mijenjam to i Role Roces "Roma" s dodacima za PSX. David, 052/23 892, zvati poslije 20h

Kupujem BUG - CD Rom 1 i 2 te prodajem CD Romove iz kućne kolekcije. Tomislav, 01/22 48 75

Prodajem Gameboy i igrice za nj. Tomislav, 01/71 87 20

Prodajem originalni PC CD Need 4 Speed S.E. Mihovil, 032/36 62 60

Povoljno prodajem 2 PSX-a, može svaki posebno, s 6 igrica: Tomb Raider, Destruction Derby 2, Wipeout XL. Dalibor, 043/88 51 18

Prodajem superigricu Super Metroid 3 za SNES. Cijena je 180 kn. tel. 01/22 62 06

Prodajem CD Rom 8x Acer (nov) za 200 DEM, soundblaster 16-bit S i zvučnici 15 W za 110 DEM i externi fax/modem 33600 pro link za 235 DEM. Sandra, 01/652 60 30

Kupujem igru Top Gan za Sonny PSX. Tomislav, 031/55 47 47

Prodajem igre za PSX: Arena Battle Toshinden, Descent, Road Racer, Alone in The Dark, Time Comando, Myst, Jumping Flash 2, Broken Sword te Nintendo s igrama Robocop 2 Super Mario Bros, Black Manta, Jackie C. Kristijan, 052/85 38 51

Prodajem 10x CD ROM BTC za samo 400Kn. tel 01/36 68 53, Silvano.





riješili određeni problem. Sigurno će vam se, kao i u većini avantura, dogoditi da satima lutate ne znajući što i kako dalje, sve dok ne naletite na neku sitnicu koju ste u žaru istraživanja previdjeli. Zato vam savjetujem - pozorno istražujte dio po dio Rame jer ova igra nije nimalo lagana i nemojte je olako shvatiti. Grafika u igri je iznimno kvalitetna, mnoštvo animacija pridonosi ugođaju, ali pazite: dok se vi divite kvaliteti neke animacije, sigurno propuštate mnoštvo važnih informacija koje su vam njome ponuđene. Stoga, sve što vam igra ponudi gledajte s istraživačkog, a ne umjetničkog aspekta. Zvuk je kvalitetan i prilagođen ugođaju igre, ali zadržite li se previše na pojedinoj lokaciji može i dosaditi, ali Bože moj, i najbolja glazba na svijetu dosadi ako je slušate neprekidno nekoliko sati.

Tajna hardvera

Rama dolazi na tri CD-a, ali se sama igra nalazi na prva dva. Na trećem CD-u možete postavljati pitanja Arthuru Clarku, pogledati intervjue s članovima vaše posade ili uživati u uvodnoj animaciji. Arthur Clarke se pojavljuje i tijekom igre, ali samo kad poginete (za što nemate velikih šansi) dajući vam i inspirirajući vas za nastavak igre. Savjetujem vam da često snimate pozicije jer na taj način nećete imati problema s neočekivanom smrću.

Igra se može pokrenuti u DOS-u i Windowsima95, ali dok vam za pokretanje iz DOS-a treba 486/66 sa 8 Mb RAM-a, za Win95 inačicu je najmanja konfiguracija P5/75 sa 12 Mb RAM-a.

DRUGO

Rama je igra koja je dotaknula pitanja koja već dugo muče ljudski rod - postojanje drugih oblika života u svemiru. Svi koji vole razmišljati o takvim "višim" stvarima ili žele saznati Clarkovu viziju tih problema, sigurno će voljeti Ramu. Smatrate li se ljudima od akcije, Rama i njezini problemi će vam brzo postati prenaporni, ali iskušajte igru barem zbog izvrsne grafike.

Tihomir Jauk

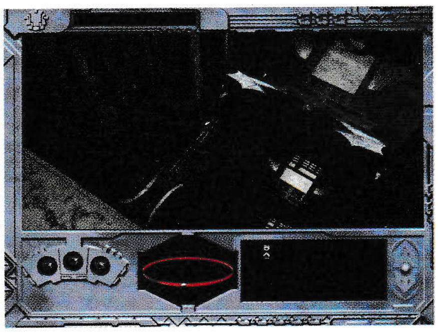
Rama

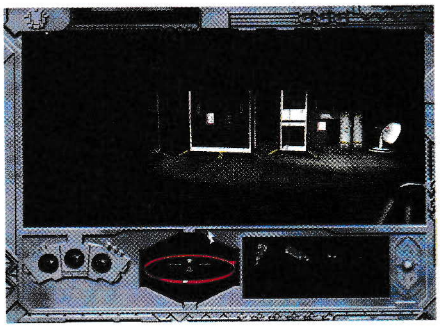
Proizvođač: Sierra

Min. konfiguracija: PC 486/66, 8Mb
Druge platforme: N/A

Zvuk:	**77%**
Grafika:	**85%**
Igrivost:	**83%**

UKUPNO: **82%**
Igrano na: PC K5/100, 16Mb





Clandestiny

Dario Rakovac

Nakon 7th Guesta i 11th Houra, stiže nam još jedna "zanimljiva" avantura iz Trilobytea, paket pun lijepe grafike i izazovnih mozgolomki nazvan Clandestiny.

Ime vam je Andrew MacPhiles, amerikanac ste škotskog podrijetla, trinaesti u dugoj lozi kukavica i naslijedili ste dvorac u domovini. Sa svojom zaručnicom Paulom zaputit ćete se u Škotsku no, što ste bliže dvorcu, sve vam je jasnije da život u naslonjaču ispred TV-a i nije bio tako loš. Priča nije najoriginalnija, ali zapakirana na dva CD-a grafike i zvuka, moram priznati, ne doima se loše. Clandestiny se izgledom i izvedbom nadovezuje na Trilobyteove prijašnje hitove The 7th Guest i 11th Hour. Ako se spomenutih ne sjećate najbolje, podsjećam vas da su to bile igre s jakim osloncem na impresivne 3D animacije i vrhunskim audio-vizualnim doživljajem pokušavši spojiti avanturu i logičku mozgalicu. Pokušaj je urodio plodom poglavito u slučaju The 7th Guesta, bila je to jedna od prvih igara za CD ROM, vrhunske grafike. Ipak, bilo je i zahtjevnijih igrača koje je ta bolesno dosadna igri, koliko god našminkana bila, ostavljala ravnodušnim. Moram priznati, i sam sam bio razočaran brojnošću statičnih slika mjestimično prošaranih 3D dijelovima te "avanturističnim" istraživanjem soba u kojima sam pokušavao odgonetnuti nekakav rebus ili slagalicu. Stvoriti igru samo na tome je prilično loša ideja. Spomenute bi



igre predstavljale jednodnevnu zabavu i nikad ih više niste zaigrali. Vidjevši uvod u Clandestiny, nisam se nadao velikim promjenama.

Napredak?

Nažalost, igra je idejno ostala na istoj razini, a izvedbom i načinom igranja istovjetna je prethodnicima. Razlika je jedino što su naveliko hvaljene, u praksi ne najblistavije 3D animacije zamijenjene starim dobrim 2D crtićima. Interijeri su vrlo nalik starima, ali su novi međudijelovi daleko bolji, krcati crnim humorom i, što je najbitnije, ima ih znatno više, čime je donekle razbijena monotonija igranja. I opet su tu dvije vrste zagonetaka, igre riječima i slagalice, no ništa od toga neće vas uspjeti zalijepiti za stolicu. Istina, animacije se isplati pogledati, priča je simpatična, ali bolje bi bilo da su programeri ponudili opciju kojom biste u miru odgledali







crtić. Bilo kako bilo, i ove igre imaju svoj krug zaljubljenika. Svi oni koji uživaju testiratirati svoj um, dokazujući sebi i svemiru koliko su lukavi, imat će u Clandestinyu prilično posla zahvaljujući zagonetkama koje će na višim nivoima biti teže negoli ispit iz nuklearne fizike nekome tko je upravo svladao kosinu. Dobro, malo ih je tako teških, ali bilo bi puno zanimljivije da su Trilobyteovci dali makar koji hint više. Igru uvijek možete prilagoditi svojim sposobnostima pa razloga za očajavanje nema. Na kraju, treba spomenuti da je igra napravljena isključivo za Win 95, znači bez pentiuma i puno rama igranja nema, a bez brzog cd pogona nema animacije, iako u samo dvije dimenzije neće ići glatko. Dakle, igru prepopručujemo fanaticima u čijim se sobama može naći pregršt knjiga tipa "Koliko ste pametni" i neizbježni, od Olivera Mlakara potpisani Kvisko na polici. Uživajte! ◄

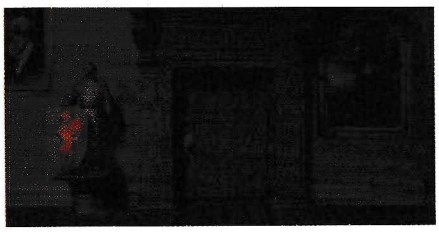
Clandestiny

Proizvođač: Trilobyte

Min. konfiguracija: PCP5/60, 8Mb
Druge platforme: Mac

Zvuk:	80%
Grafika:	90%
Igrivost:	65%

UKUPNO: 65%
Igrano na: PC P5/1...



Australian Rugby League

Miroslav Puljiz

Ja sam pravi sportaš. Dosad sam igrao i nogomet i košarku i golf i ragbi, ali... na računalu. Pa što, i to je sport!

Svi ste čuli za igre NBA, FIFA, NHL ili NFL, a danas ću vam prestaviti australski ragbi u igri Australien Rugby League. Sve su smislili dečki iz EA Sportsa, a znamo već da su njihove sportske simulacije najbolje i najpoznatije u svijetu. Igra je na jednom CD-u i nakon instalacije zauzima oko 10 MB prostora na vašem hard disku. Zaigravši je, neće vam biti žao što ste potrošili teško zarađen novac. Sami ćete birati način igranja - prijateljsku utakmicu, svjetsku ligu ili kupove i svoju momčad - jednu od prvoligaških australskih ili engleskih momčadi ili pak reprezentaciju.

Dva načina igranja

Možete odabrati dvije vrste igranja, Action - arkadni način igranja gdje vašim igračima nitko ne može nauditi i Simulation - stvaran način igranja gdje se igrači umaraju i ozljeđuju. Da im se to ne bi često događalo, sami ćete mijenjati igrače ili uključiti opciju koja će to činiti umjesto vas. Ne možete mijenjati jačinu grafike, već samo isključivati i uključivati pojedine detalje. Kamera snima samo iz jednog položaja, iznad samog stadiona. Igrači se vide dobro, samo su presićušni pa će vam se katkad činiti da igrate nogometnu simulaciju Sensible Soccer.

Prije početka igre koristite opciju za konfiguriranje tipkovnice i grafike te odaberite AUDIO. U tim opcijama pokrenite samo autodetect. Možete igrati s prijateljima ili protiv njih, sve ovisi o vama. Ako vam se sviđa ovaj sport i želite se učlaniti u neki klub, najprije nabavite ovu igru i vježbate, vježbate.... ◄

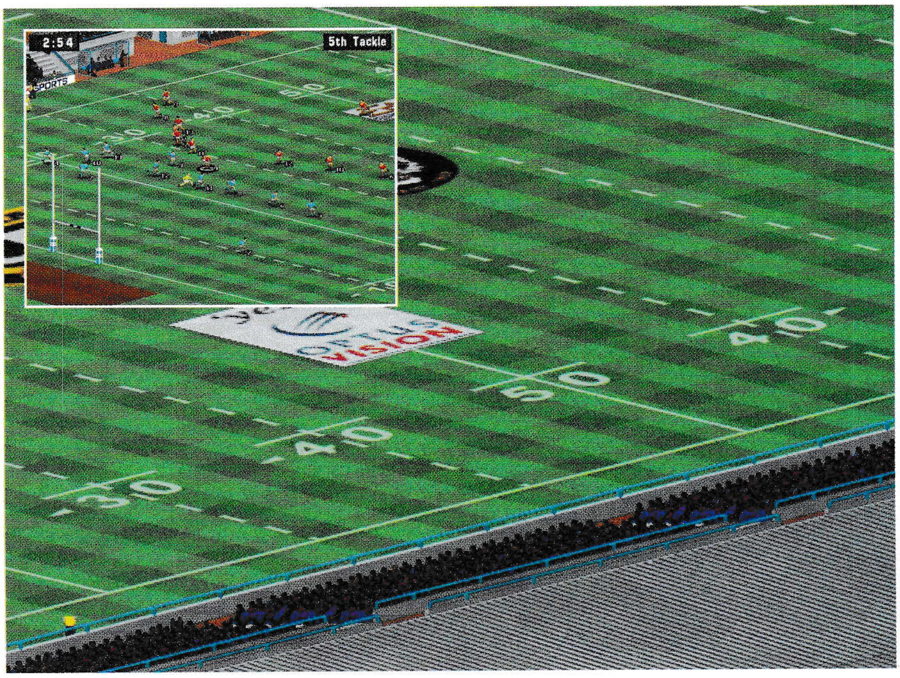
Australian Rugby League

Proizvođač: Electronic Arts

Min. konfiguracija: PC486/100, 8Mb
Druge platforme: N/A

Zvuk:	83%
Grafika:	78%
Igrivost:	81%

UKUPNO: 81%
Igrano na: PC 586/166...





Jeste li za koktel?! Smiješajte DOOM, Wipeout i Descent, dobro promiješajte, dodajte malo procesorske snage i puno grafike i pred vama će biti Tunnel B1, PC konverzija jedne od najpopularnijih prošlogodišnjih 3D shootera!

Patrik Pencinger

Tunnel B1

Zamislite situaciju: vezani ste sigurnosnim pojasom u brzom futurističkom borbenom vozilu punom oružja i jurite kroz 3D svjetove brzinama koje će vas zalijepiti za stolac. Odjednom, neprijatelj je u blizini, vozilo podrhtava a vi nenadano činite nagli zaokret i ispucavate ubojiti teret na grupu helikoptera - ispucavate rakete s toplinskim navođenjem. I dok nastavljate ubrzanjem od 6-G, koje vam drobi leđa, helikopteri ostaju u hrpici prašine...No, jedno zapamtite: nikad ne zaboravite cilj misije! Sve su nade čovječanstva uložene u vas, vi morate svojim neprijateljima stvoriti pakao svojim hoverkraftom žareći i paleći Tunellom B1.

Dugo očekivana 3D pucačina s PSX-a i Saturna, Tunnel B1, konačno je zaživjela i u svojoj PC inačici. Tunnel B1 prvi je zajednički proizvod Oceana i Acclaima. Prema podacima s kraja prošle godine, Tunnel B1 bio je jedna od "najvrućih igara na tržištu". Prema brojkama, bio je među 5 najprodavanijih igara u Europi (barem za PSX), gdje su mu društvo pravile Formula 1, Tekken 2, Wipeout 2 i Resident Evil.

Kako je sve počelo?

Iako su pokušavali izbjeći neku već iskušanu šablonu, nisu uspjeli! Glavni BAD GUY je poremećeni divljak koji je stvorio razorno oružje i prijeti njime. Na vama je da svojim hoverkraftićem zapaprite njegovim sljebenicima i, po mogućnosti, pobijedite u posljednjoj borbi. Uvodni FM filmić i ulazimo u igru. Uvod baš ne obećava, no našavši se u igru, primjećujemo da je veći dio budžeta otišao na grafiku i ine efekte.

Efekti, glazba?

Glazba je zaista prvoklasna, nadopunjuje akciju i pumpa adrenalin. Primijenjena je tehnologija slična Lucas Artsovom IMUSE-u, na početku je glazba lagana i tiha, a u zapletu postaje sve glasnija, luđa, brža... Što se zvukova tiče, ni tu nemam nikakvih prigovora.

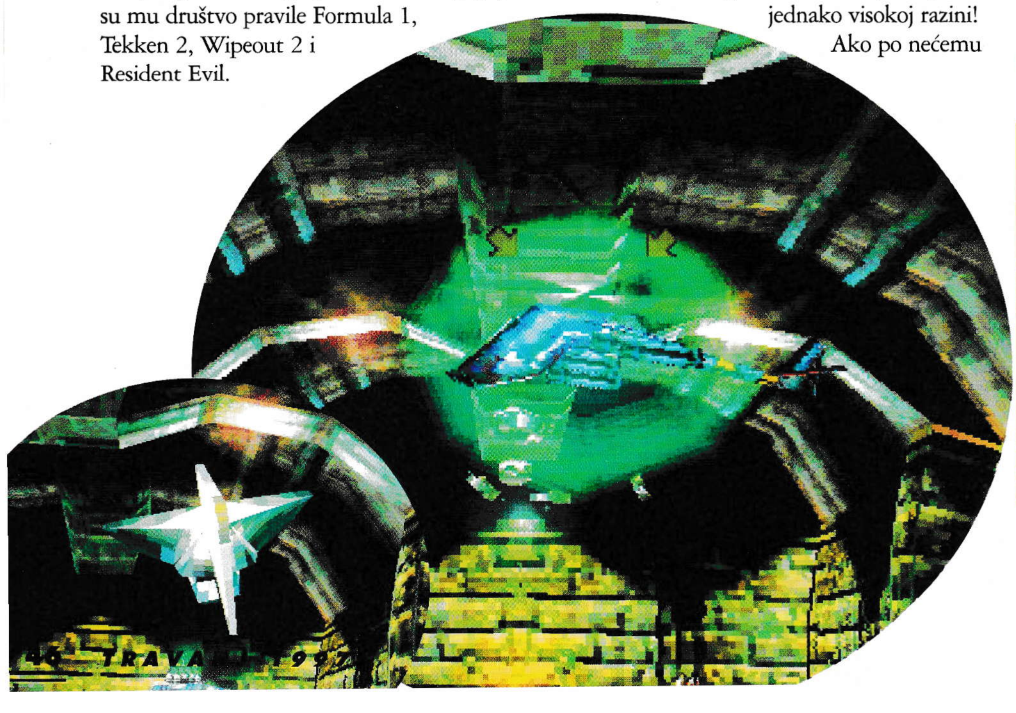
Grafika?

Grafički efekti korišteni u Tunnelu gotovo savršeno obavljaju svoju zadaću. Vaše se vozilo kreće iznimno glatko čak i pri većim brzinama ostavljajući na vas trajniji dojam od Wipeouta! Nemojte misliti da ova igra ima samo grafiku, i ostalo je na podjednako visokoj razini! Ako po nečemu ova igra odskače od ostalih, onda su to nevjerojatni SVJETLOSNI EFEKTI. Kad god ste napadnuti laserom ili prema vama jure prateće rakete, pripremite se na dosad neviđeni efekt eksplozije. Takvi iznimni svjetlosni efekti su postignuti korištenjem triju trikova. Prvi je light sourcing, poboljšan gotovo do savršenstva (u prijevodu, pomični izvori svjetla), dodan je realtime lens flare koji tako često susrećemo u filmovima, a sve je začinjeno šarenilom 16 bitne boje (65 tisuća boja, neznalice!). Posebno je dojmljiv efekt kad vam se neprijateljski brod stvori na vidiku i zaslijepi vas svojim svjetlima...

Rok trajnosti, igrivost?

U prvo vrijeme zbunjivat će vas do ludila kontrole vozila, no nemojte se obeshrabriti! Vježbajte na prvom nivou dok ne osjetite da ste ovladali kontrolama! Nastojte ovladati Strafeom već na samom početku jer, vjerujte, kasnije će vam biti prijeko potreban! Ova će vas igra neprimjetno uvući u svoj svijet iako su nivoi pomalo jednolični, ali se akcija dramatično mijenja...

Tunnel B1 je zaista jedna od najprivlačnijih prošlogodišnjih igara, a slava joj još uvijek traje. Hvala Oceanu, hvala Neonu!



Tunnel B1

Proizvođač: Ocean

Min. konfiguracija: PC 486/80, 8Mb
Druge platforme: PSX

Zvuk:	73%
Grafika:	87%
Igrivost:	82%

UKUPNO: **81%**
Igrano na: PC [illegible]


VISTA
ZAGREB, SORTINA 15
TEL/FAX:01/ 6525-340
6554-999
KOMPLETNA PC RAČUNALA
Pentium 133
cpu INTEL
16 MB RAM-a
HDD 1.3 GB
14" color LR NI
5.512 kn
Pentium 166
cpu INTEL
16 MB RAM-a
HDD 1.7 GB
14" color LR NI
6.493 kn
Pentium 200+
cpu I B M
16 MB RAM-a
HDD 2.5 GB
14" color LR NI
6.680 kn
LASERSKI PRINTERI
Made in Japan
OKI 4W
600 dpi,4 str/min.
1.850 kn
MULTIMEDIA kit
CD - ROM 10x
Soundblaster 16 bit
Zvučnici 2x120 Wata
1.050 kn
NOVO !!!
Fax/Modemi US ROBOTICS
SoundBlasteri CREATIVE LABS
PC Računala 166 MMX i 200 MMX
Sve cijene su veleprodajne.


ER TEH ®
D.O.O.
10 000 Zagreb, Kontakova 12
Tel./fax: 01/213-578
Tel: 01/211-322
e-mail: er-teh@zg.tel.hr
PLAĆANJE u 6 RATA
PC
KONFIGURACIJE
K5 - P100 5099 kn
K5 - P133 5599 kn
Pentium 100 MHz 5349 kn
Pentium 133 MHz 5999 kn
Pentium 166 MHz 8199 kn
Pentium 200 MHz 9799 kn
6x86 150+ (120 MHz) 5699 kn
6x86 166+ (133 MHz) 6699 kn
ADI
MULTIMEDIA
CD-ROM 10x i 12x
ZVUČNE KARTICE 16 bit
ZVUČNICI - 25W, 120W, 160W
KOMPONENTE
PISAČI
SCANNERI


Oni znaju što je kvaliteta...
...a Vi?
BYTE BEST
ArtMedia
ART MEDIA
•profesionalna serija monitora
•Trinitron tehnologija
•On Screen Display, Plug and play
•Moderan dizajn
•Monitor vrlo visoke razlučivosti
PC WORLD
SHAMROCK
SHAMROCK
•On Screen Display, Win95 PnP
•Full and Flat Screen
•Visok kontrast i razlučivost
•Low-radiation monitor izrađen prema najstrožim MPR II švedskim standardima
velik izbor PC računala
Pentium Pro 200 MHz
Dual Pentium Pro 200 MHz
monitori visoke kvalitete
CD-ROMovi
zvučne kartice
Quantum tvrdi diskovi
modemi
ARTRONIC
ARTRONIC
SV. DUH 85, ZAGREB
TEL. 01/130-595
FAX 01/174-541
JANUS STUDIO

Jetfighter 3

Dario Rakovac



U bliskoj budućnosti sitni sukobi kubanske narko-mafije poprimaju sve veće razmjere. Stvari su otišle tako daleko te su Sjedinjene Države prisiljene intervenirati. Kao i obično, prvi su u igru ušli nosači zrakoplova...

Za Eidos Interactive sam prvi put čuo tek nakon njihove vrhunske arkade Tomb Raider, čuvši za Jetfightera 3, pomislio sam, u Eidosu, doista, misle ozbiljno. No, čim sam prvi put pokrenuo posljednji nastavak Jetfighter serije, bio sam jako razočaran. Letačke simulacije obožavam pa ipak su mi prva dva Jetfightera nekim čudom promakla, no, isprobavši "trojku", znam da nisam bogzna što propustio.

Opet F-22

Nakon dužeg zatišja, u posljednje vrijeme sve vrvi novim kompjutorskim simulacijama. Počeo je Electronic Arts, nastavio Novalogic i brojne manje poznate kuće koje su u novom američkom lovcu F-22 otkrile pravi zlatni rudnik. Ruku na srce, svima je već dosta isfuranih Falcona i Tomcatova, oko kojih se vrti većina simulacija, vrijeme je za nešto novo. To, nažalost, neće biti "nevidljivi" F-117 koji, iako atraktivan, svojom osnovnom bombarderskom namjenom ipak ne obećaje previše. Prodrijeti duboko u neprijateljski teritorij trudeći se pritom ostati neopažen nije baš najzanimljivije (F117 nema baš nikakvih mogućnosti aktivne obrane od napada drugog zrakoplova). Većina sobnih pilota želi biti što prije opažena i realnom "deri Miško" taktikom se probiti do cilja, zasuti susjeda tonom eksploziva, na povratku se ponovno probiti kroz gustu neprijateljsku obranu, vratiti se u bazu i dobiti krvavo zasluženu medalju. Eto, takve bi trebale biti današnje "dobre simulacije". Dakako, i Jetfighter je tek jedna u nizu koja ih želi slijediti, ali je ipak za klasu lošija od njih - pored toga što ne nudi ništa novo, nedostaje joj mnogo toga ili je slabe kvalitete i ono na što smo kod drugih igara već navikli. Primjerice, Jetfighter 3 ne podržava igru više igrača odjednom, visoka rezolucija prava je noćna mora jer vam i za prilično kvadratastu nisku treba vrlo jako računalo... Sve u svemu, ova me igra ostavila tako ravnodušnim te sam se užasno namučio pišući ovaj tekst.

ALTERNATIVNO

F-22 Lightning II

Igra o kojoj ste nadavno imali prilike čitati u Hackeru, a bavi se istom tematikom. Smatrate li Jetfightera preteškim, okušajte se u ovoj, više arkadnoj, simukaciji.

ATF

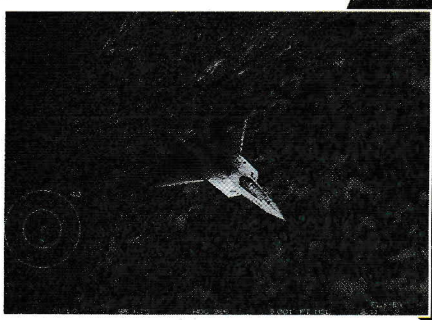
Electronic Artsov simulator u kojem pored F22 možete isprobati gotovo sve javnosti predstavljene "nevidljive" zrakoplove. Pored toga, s igrom je integrirana Jane's enciklopedija u kojoj ćete naći sve što vas je o spomenutim zrakoplovima ikada zanimalo

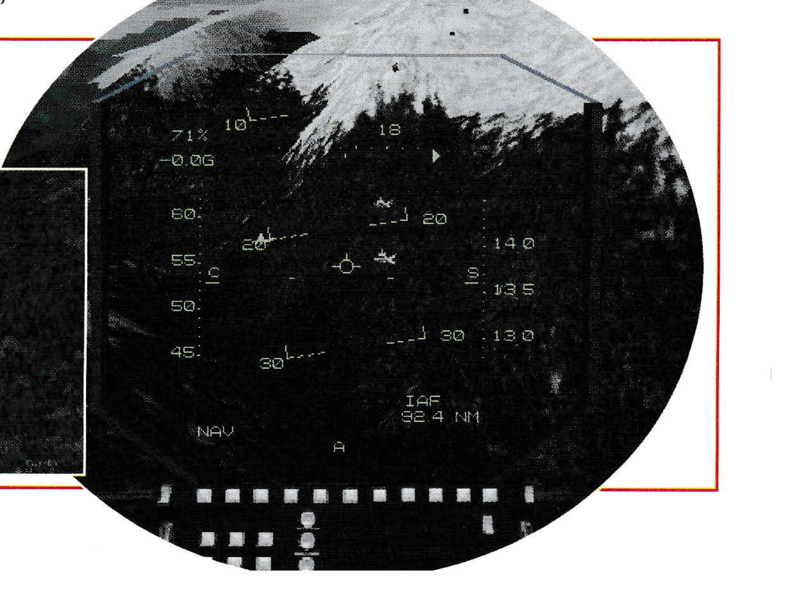
Eurofighter 2000

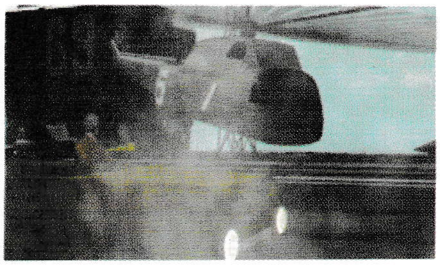
Još uvijek jedan od najboljih simulatora zrakoplova posljednje generacije koji je sasvim sigurno bio uzor razvojnom timu Jetfightera 3. Opće je prihvaćeno mišljenje da je EF 2000 ipk znatno isplativija varijanta.

Kao i u većini novijih simulatora, teren u Jetfighteru 3 izuzetno je realan. Ipak, manjkavi grafički engine zahtjeva prejaki hardver što je najveća mana ove igre.









Možda i stoga što sam nedavno pred sobom imao Novalogicov F-22, koji svojim vrhunskim Voxel Spaceom 2 i vrlo igrivom visokom rezolucijom Jetfightera ostavlja nisko pri zemlji. Istina, ima tu nekoliko zgodnih detalja kao što je, primjerice, mogućnost nazovivirtualnog šetkanja unutrašnjošću nosača. No, izbor vam je ograničen na nekoliko prostorija (vaša kabina, paluba, briefing room itd.), a animacije su uvijek iste i brzo dosade. Osim toga, riječ je o nebrojeno puta viđenom osrednjem ostvarenju koje ćete igrati samo ako vam ga netko daruje. U suprotnom, teško ćete se odlučiti za nj.

Što je dobro u Jetfighteru?

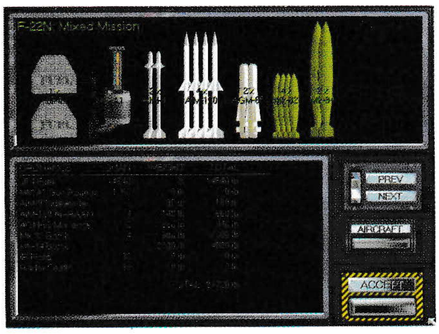
Ima i toga. Manje zahtjevnim igračima Jetfighter će ispuniti sva očekivanja. Imat će priliku letjeti u trenutačno najzanimljivijem lovcu u 100-tinjak misija, a sve će biti začinjeno simpatičnim animacijama i dobrim zvukom. Gledajući ga tako, Jetfighter nije tako loš, ali uspoređujući ga s aktivnom konkurencijom, tada on gubi. Znači, ako ste odigrali sve ostalo i niste presitničavi, svidjet će vam se u nedostatku boljeg i ovo.

Jetfighter 3

Proizvođač: Eidos Interactive

Min. konfiguracija: PC486/66, 8Mb
Druge platforme: N/A
Zvuk: 80%
Grafika: 75%
Igrivost: 65%

UKUPNO: 65%
Igrano na: PC



Touchdown

Tihomir Jauk

Uz gomilu sportskih igara, kuća Intermark nas je sada obradovala i zanimljivim nogometom. Srećom, nije to obični europski nogomet na kakav smo navikli nego grubi američki od kojeg će vam adrenalin curiti na uši dok vam lokomotiva od krvi i mesa dahće za vratom.

Čekanje signala, bacanje lopte (ako se to može tako nazvati), hvatanje iste, divljačko trčanje i probijanje kroz zidove mesa dok ne izgubite tlo pod nogama i završite s glavom u blatu su glavne odlike ovog nogometa. Pitate se što je privlačnoga u tako glupom sportu? Bez obzira na sve, svi ljubitelji sporta trebali bi odigrati ovu igru jer je solidno napravljena, prilično igriva i s opcijama koje biste mogli samo poželjeti, osim multiplayer moda, što je najveći propust.

Grafički prati standarde od prije godinu dana, dakle, statični dijelovi su odlični dok su pokretni ili digitalizirani ili osrednje nacrtani. Zvuk je prosječan, bez neke posebne glazbe, koja je ionako nepotrebna.

Oni koji se ipak odluče odigrati Touchdown iznenadit će se brojem momčadi. One su stvarne pa ćete možda nešto i naučiti ne pratite li već taj sport preko satelitske televizije. Pri svakom napadu sami birate strategiju kojom ćete se braniti ili napadati. Možete se odlučiti za izravan napad - gdje će pobijediti onaj s više mišića i manje sivih stanica pod kacigom ili, pak, za nesportski napad - sakrijete igrača s loptom među ostale i dok se protivnik sukobljava s njima, on će se neprimjetno provući između njih. Koliko budete vješti, toliko ćete često pobjeđivati i slaviti sa svojom ekipom. Kontrole su jednostavne, poteza nema previše, ali ćete i postojećima moći dobaciti loptu, zabiti kandže neprijatelju u vrat ili zaobići neku prepreku. Ako niste sigurni što se sve zbivalo na terenu u toj silnoj gužvi ili jednostavno želite uživati u odlično odigranom napadu, posegnut ćete za replayom. Scenu možete pregledavati iz više kuteva, premotavati, ubrzavati... Za igru se nikako ne može reći da je zahtjevna - bit će vam dovoljna 486-tica na 66 MHz, što je, po meni, pretjerano nisko, te 8 Mb rama i svega 20 Mb na lokalnom disku.

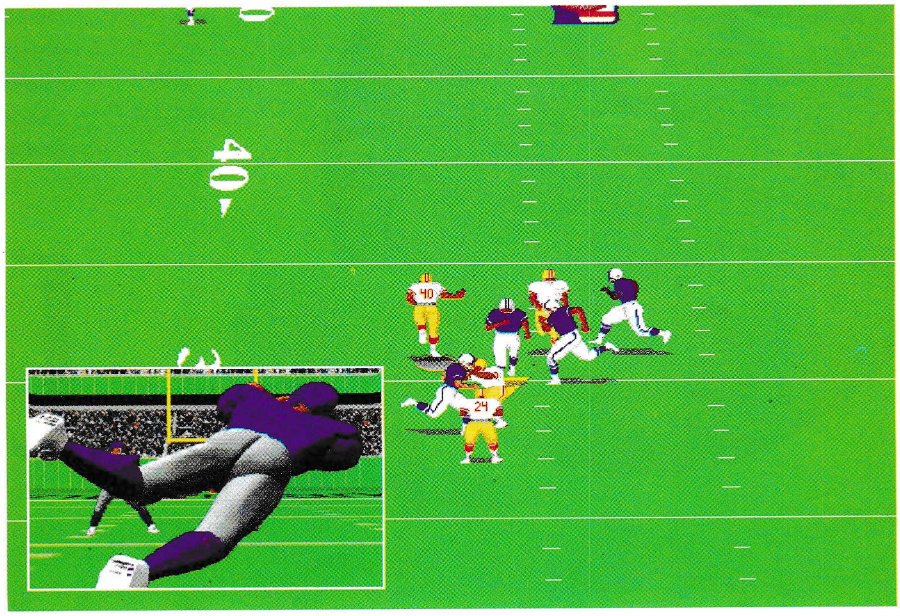
Na Intermark siteu možete skinuti animaciju koja će vam pružiti detaljniji vizualni pregled same igre. Jedina poteškoća je duljina AVI formata od 2 Mb koji se predugo skidaju na 14400 modemima.

Touchdown

Proizvođač: Intermark

Min. konfiguracija: PC 486/66, 8Mb
Druge platforme: N/A
Zvuk: 51%
Grafika: 58%
Igrivost: 66%

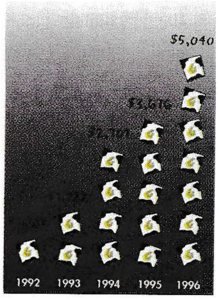
UKUPNO: 63%
Igrano na: PC 5



"Želite li računalo jednostavno za upotrebu, kvalitetno i sigurno, nabavite Gateway 2000 računalo. Kako to radimo? Mi prodajemo izravno vama!"



Godišnja svjetska prodajna statistika za računala Gateway 2000 (izraženo u milionima USD) pokazuje impresivan rast.

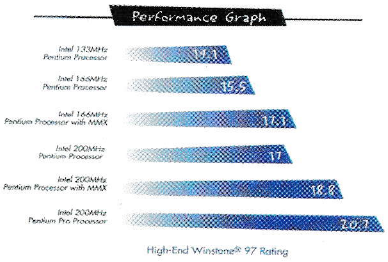




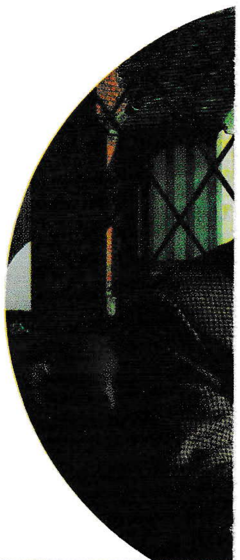
"Snaga, performanse i posljednja riječ tehnologije. Ako želite n
ne tražite više - našli ste ga.
procesori uvest će vas u svijet multi

GATEWAY2000

"Nabavkom računala G2000 započinje prekrasno prijateljstvo. Bez obzira da li ste novi korisnik ili znalac, svu podršku možete dobiti od nas."







"Putujete li mnogo i trebate prijenosno
računalo i tu Gateway ima rješenje. Serija
Gateway Solo prijenosnih računala
nudi vam izvrsne performanse za uložen no

Podignite slušalicu i nazov

JANUS studio



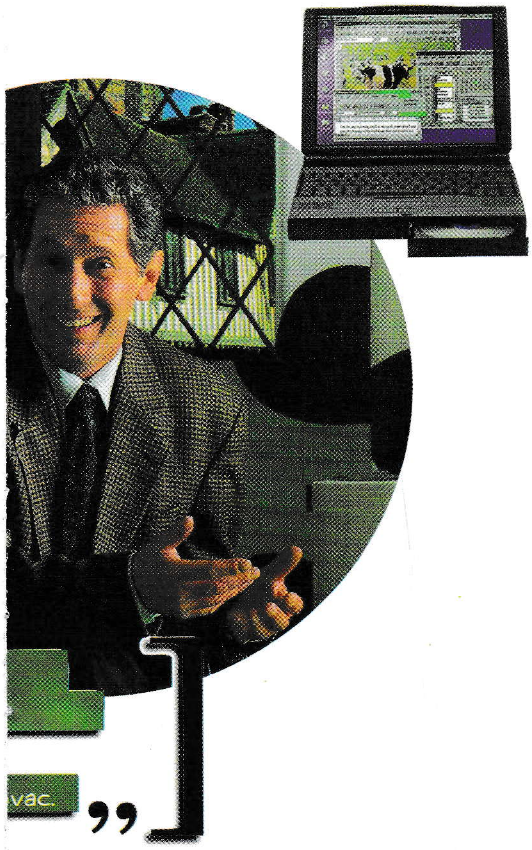
DTK Computer

DTK QUIN 133
Intel 133 MHz Pentium
16 MB EDO RAM
1.7 GB HDD
12x CD ROM
PCI S3 Trio 64V+ 2Mb
FDD 3,5", Win 95 tipkovnica
Mini tower
DTK mouse, pad
HR manual

DTK QUIN 166 - Intel
Intel 166 MHz Pentium
8 MB RAM 70ns
1.3 GB
12x CD ROM
FAST PCI Enhanced IDE
PCI S3 765 Trio 64V+
FDD 3,5", Win 95 tipkovnica
Mini tower
DTK mouse, pad
HR manual

DTK QUIN 200 MMX
Intel 200 MHz MMX
32 MB EDO RAM
2.5 GB
12x CD ROM
FAST PCI Enhanced IDE
PCI S3 765 Trio 64V+
FDD 3,5", Win 95 tipkovnica
Mini tower
DTK mouse, pad
HR manual

DTK NOTEBOOK 586 TFT
Intel 133 MHz Pentium
24 MB RAM 70ns
1.3 GB
12.1 TFT Display
PCMCIA type III
8xCD ROM
Sound Blaster 16 PRO
TV priključak, MPEG
FDD 3,5", Win 95 tipkovnica
Zvučnici, Touch pad



GATEWAY2000

P5-150 Intel
Intel Pentium 150
16 MB High Preformance SDRAM
256 KB Pipeline Burst Cache
3,5" FDD
Toshiba 12x CD ROM
HDD 1,7 GB HDD
Matrox Millenium 2MB
15" Crystal Scan
Desktop / mini tower
Win 95 keyboard
MS Windows 95

P5-166 MMX
Intel Pentium 166 MHz MMX
16 MB High Performance SDRAM
256 KB Pipeline Burst Cache
3,5" FDD
12x CD ROM
WD 1,2 GB HDD
Matrox Millenium 2MB
15" Vivitron Monitor
Desktop/Mini tower
Windows 95 keyboard
MS mouse
MS Windows 95
MS Office Proffesional 95

P5-200 MMX
Intel Pentium 200 MHz MMX
32 MB SDRAM
3,5" FDD
12x CD ROM
Creative Labs PRO
Altec Lansing zvučnici
WD 2 GB HDD
Matrox Millenium 2MB
15" Crystal Scan
Toy Shop, MS Cinemania 96,
Central Park 96, Encarta 96,
Central Park 96, Encarta 96,
Word Stuff, Putt-Putt goes to
Moon + još 20 CD naslova

G6-200
Intel Pentium Pro 200 MHz
64 MB SDRAM
256 KB Pipeline Burst Cache
3,5" FDD
12x CD ROM
WD 5,1 GB HDD
STB Virge 4MB RAM
15" Vivitron Monitor
Big Tower
Windows 95 keyboard
MS mouse
MS Windows NT Workstation
MS Office Proffesional 95

ite **SENSO** 6119-506!

Bust Hillary 3D

Krešimir Lauš

Znamo da nam lažu...skrivaju istinu i kradu. Tako bar kažu u Dosjeima X. Prošlo je vrijeme obmana i laži. The truth is out there, vrijeme je za akciju!

Jest, čistokrvnu akciju Doom stila, prepunu barutnog dima, krikova i odljeva mozgova, akciju s kvakom... U čemu je kvaka? U vratima, ali neću sad o tome, jer preda mnom su slike iz prve "3D FPG akcijske POLITIČKE igre! Ne, ne treba vam hitna intervencija vašeg omiljenog okuliste, pročitali ste dobro. Dakle, Tenkiller inc. vam predstavlja, uz pomoć Acknex 3D gaming enginea, epsku borbu dobra i zla u kojoj morate pomoći pukovniku Lanceu Boyleu, koji se baš vratio iz progonstva, u odlučnoj nakani da rovareći podzemnim tunelima ispod Bijele kuće pronađe 10 inkriminirajućih top secret dosjea te uhvati i zatvori njihova autora - nikog drugog doli Hillary Clinton. Očito, inspirirani nedavnim, skandaloznim optužbama protiv prve dame Amerike (gledali ste CNN?), autori su pretočili svoje frustracije i bijes protiv iste u najdemokratskiji i najliberalaniji medij na svijetu - medij elektrona. Ako je i vama puna kapa nemaštovitih i neoriginalnih ideja zabavnog softvera, evo jedne prilično "pomaknute" , kakve uglavnom viđamo na nekim od brojnih WEB siteova. Primite se, stoga, tipkovnice i koristeći svoja oružja (nažalost, samo dva) raspalite po FBI-jevcima i agentima CIA-e, koji će vas pokušati zaustaviti u vašoj hvalevrijednoj nakani. Pitamo se samo koliko će još biti na slobodi autori igre prije nego ih posjeti FBI?! Učitavši igru, čut ćete zanimljivi Lanceov komentar: "Now, all I have to do is to find where that blond bitch is and get outa here!" Već nakon prve minute igranja, spoznat ćete ubojitu snagu svoga oružja razmrskavši glavu svojim protivnicima (sjetite se filma Scanners). Tumarajući hodnicima, nailazit ćete na pakete prve pomoći, zaboravljene kutije metaka i tajne dosjee. Gledajte na sat jer, nažalost, vrijeme je ograničeno. Skupivši svih deset komada X-fileova, spremni ste za konačnu bitku, a zatim Bust Hillary i igri je kraj. Ako ste iz navedenih redaka zaključili da je ova igra jednodimenzionalna, u pravu ste - autorima pretencioznost i dubina i nije bila važna. U **Bust Hillaryju 3D** nećete iskaljivati svoje frustracije VBR-ovima, pipe bombovima itd. niti ćete biti impresionirani kvalitetom grafike, no, ipak ćete i dalje igrati jer ste radoznali. Odigrat ćete je samo zato da biste vidjeli Hillaryn izraz lica stjeravši je u kut ili bar da čujete dubokouman komentar sirovine koja se naziva Lance Boyle. Izvođenje bismo mogli okarakterizirati kao pristojno; Duke nukem tip grafike u rezoluciji 320*400 (kompromis brzine i kvalitete) bez nekih fancy light efekata. Opuštajuća midi glazba je poznata tema iz serije Dosjei X, a digitalni zvukovi su standardni. Ukratko, ako ste željni neobvezne i malo pomaknute zabave, nabavite igru. Odigrat ćete je za tjedan-dva i spavati snom pravednika znajući da ste spasili Ameriku.

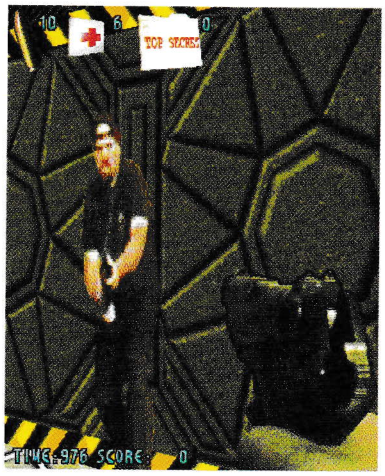
ALTERNATIVNO

Duke Nukem 3D

Jedini razlog da ne znate za ovu igru bio bi taj da ste proteklih godinu dana proveli na sjevernom polu igrajući se lovice s bijelim medvjedima. Brzina, igrivost i arsenal prilijepit će vas za monitor, obvezno nabaviti!!!

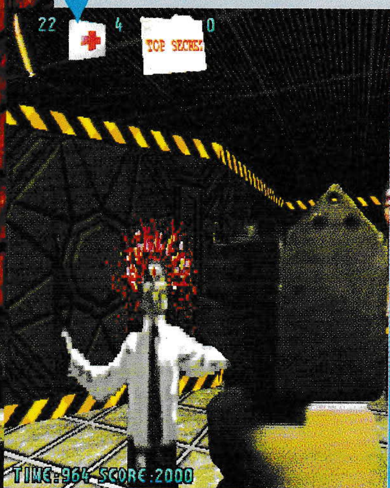
Quake

Duke/Doom klon treće generacije s naprednim grafičkim engineom.



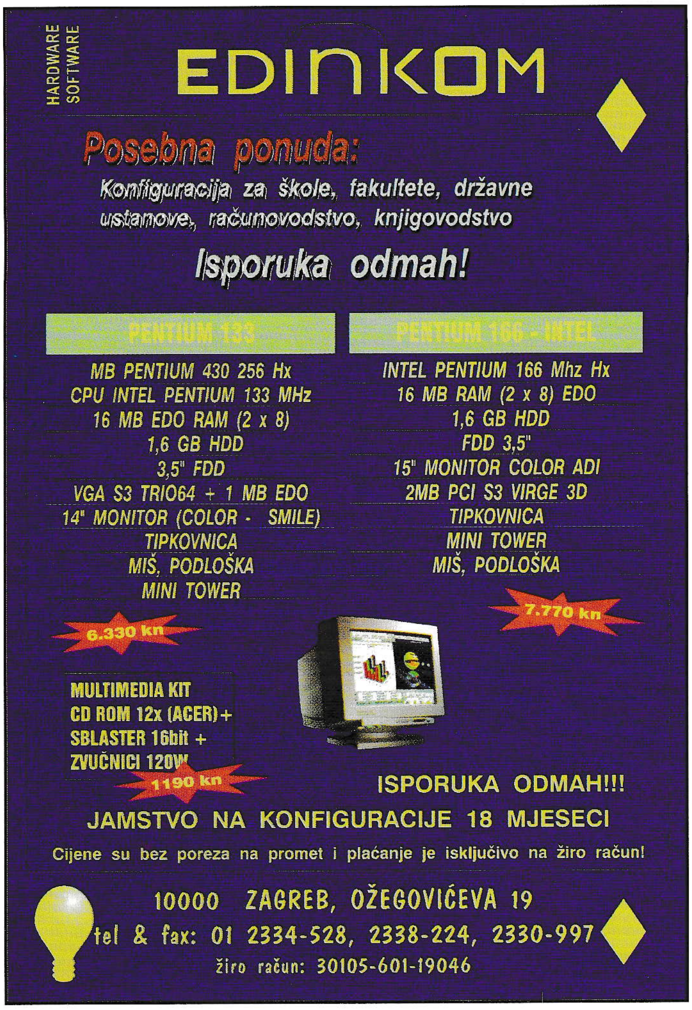


Mammmaaaa, boli mozak, boli glava... Ajjjjoooojjj...



Blagotvoran učinak dum-dum metaka na sprječavanje glavobolje.

Bust Hillary 3D	
Proizvođač: Tenkiller inc.	
Min. konfiguracija: PC P5/60, 8Mb	
Druge platforme: N/A	
Zvuk:	**74%**
Grafika:	**68%**
Igrivost:	**71%**
UKUPNO:	
Igrano na: PC P5/133, 16Mb	**70%**

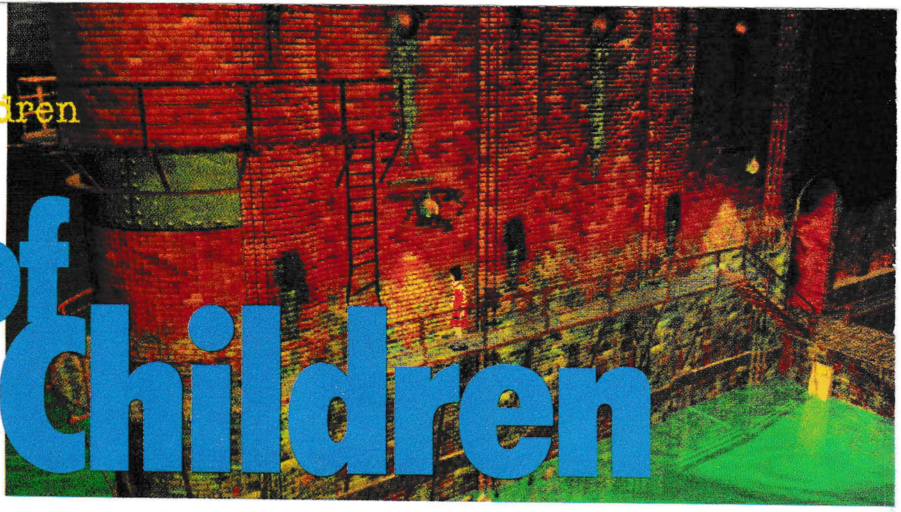

HARDWARE SOFTWARE
EDINKOM
Posebna ponuda:
Konfiguracija za škole, fakultete, državne ustanove, računovodstvo, knjigovodstvo
Isporuka odmah!
PENTIUM 133
MB PENTIUM 430 256 Hx
CPU INTEL PENTIUM 133 MHz
16 MB EDO RAM (2 x 8)
1,6 GB HDD
3,5" FDD
VGA S3 TRIO64 + 1 MB EDO
14" MONITOR (COLOR - SMILE)
TIPKOVNICA
MIŠ, PODLOŠKA
MINI TOWER
6.330 kn
PENTIUM 166 - INTEL
INTEL PENTIUM 166 Mhz Hx
16 MB RAM (2 x 8) EDO
1,6 GB HDD
FDD 3,5"
15" MONITOR COLOR ADI
2MB PCI S3 VIRGE 3D
TIPKOVNICA
MINI TOWER
MIŠ, PODLOŠKA
7.770 kn
MULTIMEDIA KIT
CD ROM 12x (ACER) +
SBLASTER 16bit +
ZVUČNICI 120W
1190 kn
ISPORUKA ODMAH!!!
JAMSTVO NA KONFIGURACIJE 18 MJESECI
Cijene su bez poreza na promet i plaćanje je isključivo na žiro račun!
10000 ZAGREB, OŽEGOVIĆEVA 19
tel & fax: 01 2334-528, 2338-224, 2330-997
žiro račun: 30105-601-19046


FILEX: ovlašteni prodavač i organizator Apple Point prodaje
Voćarska 3, 10000 Zagreb, tel: 01/ 45 56 146, tel/fax: 01/ 44 37 42
Macintosh
Performa 5260
12/800 CD
+ 14" Monitor
+ Tipkovnica
+ 9 CD naslova
+ ClarisWorks
Zagrizite jabuku...
postanite i Vi dio
Apple Machintosh obitelji!
FILEX
JANUS STUDIO
Ovlaštena Apple Point prodajna mjesta:
CATV-Joža, Sudovečka 1, tel/fax: 33 23 96, Zagreb; Forma GO-JA, Kaptol 21, tel/fax: 44 64 77, Zageb; FalCom, Put Gvozdenova 4, tel/fax: 022/ 23 260, Šibenik; Grafit, Školska 2, tel: 031/ 12 46 33, Osijek


SAMSUNG
ELECTRONICS
vrijeme je za
Times
computers
JANUS STUDIO
Times d.o.o. • B. Vukasa 33
p.j. Ožujska 12
10000 Zagreb • HRVATSKA
Tel.: +385 1/37 22 33
Fax: +385 1/37 35 51
e-mail: times@open.hr

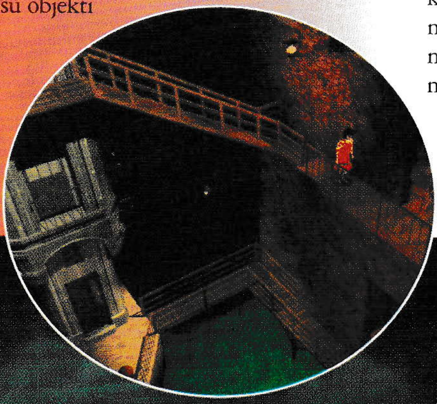

Ovlašteni distributer
Tehnotek
10000 Zagreb, A. Stipančića 12
Tel/fax 01/332 152
339 909, 327 881
telefax uređaji
telefax sustavi
telefonski aparati
laserski štampači
monitori 15", 17", 21"
Panasonic

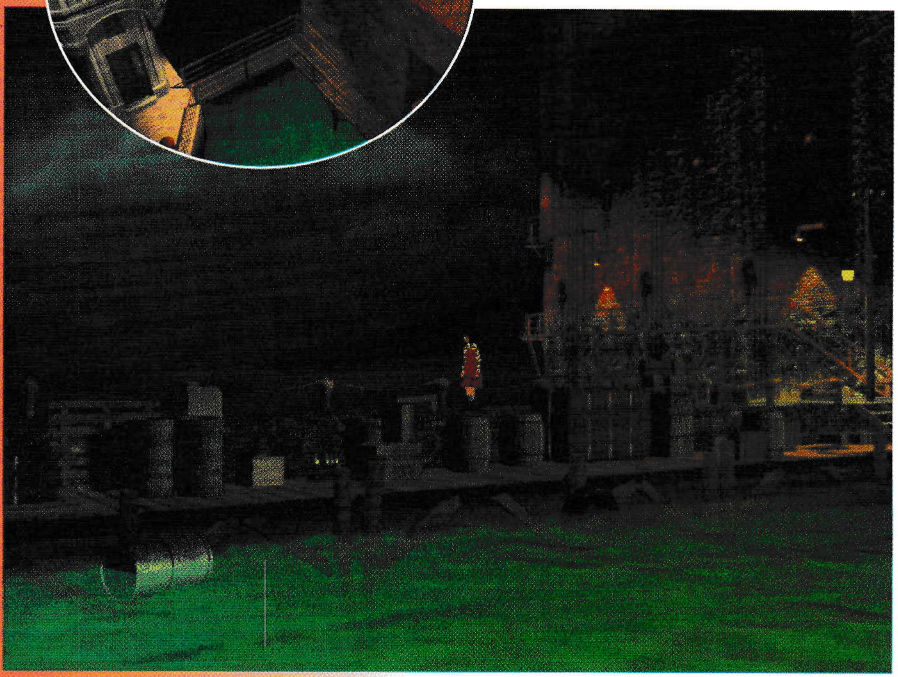
The City of Lost Children



Nova avantura bizarnih likova i čudnovate priče. Tužan čovjek imenom Krank izgubio je svoje snove i počeo stariti. Počeo je otimati djecu nadajući se da će tako ukrasti djelić njihovih snova i vratiti izgubljenu mladost...

Igra podsjeća na "Alone In The Dark" samo što su ovdje ubačeni i djelovi "Ecstatice" - više kuteva kamere na jednom ekranu. Kretanje se vrši pomoću kursorskih tipki ili numeričkih. Na raspolaganju su nam i tipke: TAB zaprikaz inventara, ENTER za otvaranje vrata, vršenje neke radnje, PgUp za pokupiti neke predmete, PgDn za komunikaciju, SPACE za promjenu kuta kamere, CTRL za trčanje i brzo penjanje, ALT za saginjanje. Naravno, trebalo mi je dosta vremena da shvatim što je što jer lik neće vršiti radnju ako mu ne odgovara (neće se sagnuti u blizini nekog objekta, a kad želimo vršiti neku radnju, recimo, staviti vrećicu špekula na razvodnu kutiju, reći će da je bolje staviti ih negdje drugdje itd.). Što se tiče same igre, izvedena je dosta, dobro čak bih se usudio reći i odlično. Grafika je vrhunska i u njoj nas neke tmurne scene podsjećaju na našu današnjicu, osobito ona u kojoj je more zeleno (vjerojatno zbog zagađenja). Jedini nedostatak u igri je taj što su objekti koje moramo pokupiti "stopljeni" s okolinom pa ako želimo pokupiti spužvu s ploče moramo točno stati pored nje ali, što je najvažnije, nećemo to ni znati jer je sve u SVGA grafici pa će nas zbunjivati okolni predmeti i možda ćemo jednostavno proći pored nje. Što se tiče zvuka, tu se Psygnosis zaista potrudio. Zvuk se stapa s ambijentom, pozadinski zvukovi su odlično napravljeni tako da igra dobiva još jedan veliki plus kojim će privući prave avanturiste.

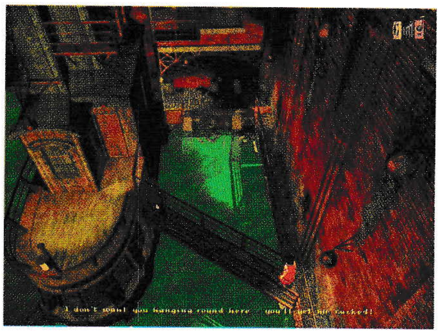




DRUGO

Igra bi možda bila i savršena da ne zahtijeva jače računalo (barem P5/100). Naravno, igriva je i na 486-tici ali se sve odvija previše sporo. Korak od savršenstva je udaljuje i težina. Iako naizgled laka, igra je prepuna teških elemenata pa nam se ponekad čini da se vrtimo u krug bez nekog cilja. Nekima će se možda i svidjeti svijet pun zagonetki međusobno povezanih gdje se postupnim rješavanjem polagano dolazi do ključa zagonetke.

Bibor Kiraly



ALTERNATIVNO

Evo nekoliko rješenja ako zaglibite : kada vas zatvor u skladište s pijancem njega ignorirajte, on će pričati neke gluposti koje su važne ali i nisu. Popnite se na sanduke, stanite ISPRED nagla-šavam ispred razvodne kutije, stisnite ENTER (lik će uvrnuti osigurač). Popnite se stubama i dođite do prekidača pored vratiju (vrata se otvaraju pomoću struje) stisnite ponovo ENTER i vrata se otvaraju.

The City of Lost Children

Proizvođač: Psygnosis

Min. konfiguracija: PC 486/66, 8Mb
Druge platforme: PSX

Zvuk:	78%
Grafika:	92%
Igrivost:	71%

UKUPNO: **79%**
Igrano na: PC 486/


HACKEROVA
PRETPLATA
1) plaiš 4 dobiješ 6
2) platiš 8 dobiješ 12
ili
3) platiš 12 dobiješ 16
+ poklon
Hackerova
kapa ili majica

Sega Rally Championship

Tihomir Jauk

U prošlom ste broju čitali o Network Q Race Rally i Death Rally, a danas je na redu Segin Rally Championship - čista konverzija s istoimenih konzola.



Moramo priznati, Sega se nije baš potrudila oko ove igre. Na svega tri različite staze moći ćete voziti 4 različita automobila koji se više razlikuju svojim karakteristikama nego izgledom (automatik ili ručni mjenjač). Grafika, logoi i glavni izbornik s opcijama neodoljivo podsjećaju na konzole. Svojom karakterističnom grafikom izgleda osrednje svakom tko je odigrao Need4Speed ili Screamer 1,2. Neoprostive su i pogreške koje nastaju pri iscrtavanju terena, pa se tako na nekim dijelovima staze mogu zamijetiti crte i prorezi na mjestima gdje se preklapaju teksture, a budete li neoprezni uz rub tunela, mogli biste izletjeti sa staze.

Ima li što nova?!

Ipak, nije sve tako strašno - ako su programeri zeznuli stvar, nisu dizajneri. Staze su prilično raznolike i zanimljive pa ćete uživati u vrlo ugodnim, zelenim krajolicima. Moći ćete odabrati tri različite staze. Prava je poslastica staza smještena u afričke predjele, gdje će vašu vožnju, osim ljudi, motriti zebre i slonovi. Rijetka seoska naselja će vam biti naznaka da se niste izgubili. Staza je lagana, s manjim brojem blagih zavoja označenih plavom bojom. Druga staza pod imenom Forest je također smještena u prirodi, preciznije, u kontinentalnoj šumi. Šumski predjeli prepuni mokrih i blatnjavih staza, vodopada i visokih krošnjatih stoljetinih stabala... glavni su dojmovi s ove srednjeteške staze s nešto više pregiba na kojima vaš automobil može izgubiti kontrolu i poskočiti visoko u zrak. Mountains je treća staza i prolazi kroz alpske dijelove Europe. Ako stignete, unajmite turističkog vodiča i upoznajte kulturne znamenitosti usputnih naselja. Posljednju i najtežu stazu odlikuje više jačih, žutih, zavoja i nekoliko vrlo oštrih, crvenih, zavoja na kojima ćete morati biti doista spretni i jakih živaca.

Igra ima i multiplayer mode, što omogućava spajanje preko DirectX drivera te je možete igrati preko Interneta TCP/IP protokola, IPX veze u mreži, serijskog kabela i, dakako, modema.

ALTERNATIVNO

Death Rally

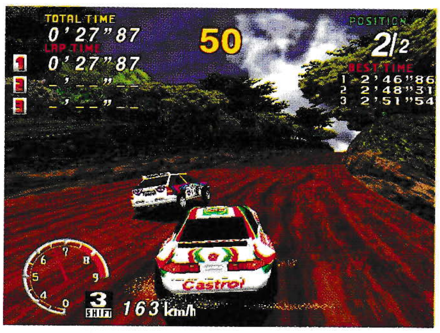
Simpatična igrica opisana u prošlom broju Hackera. Rabite oružja, izbjegavajte mine i rafalnu paljbu.

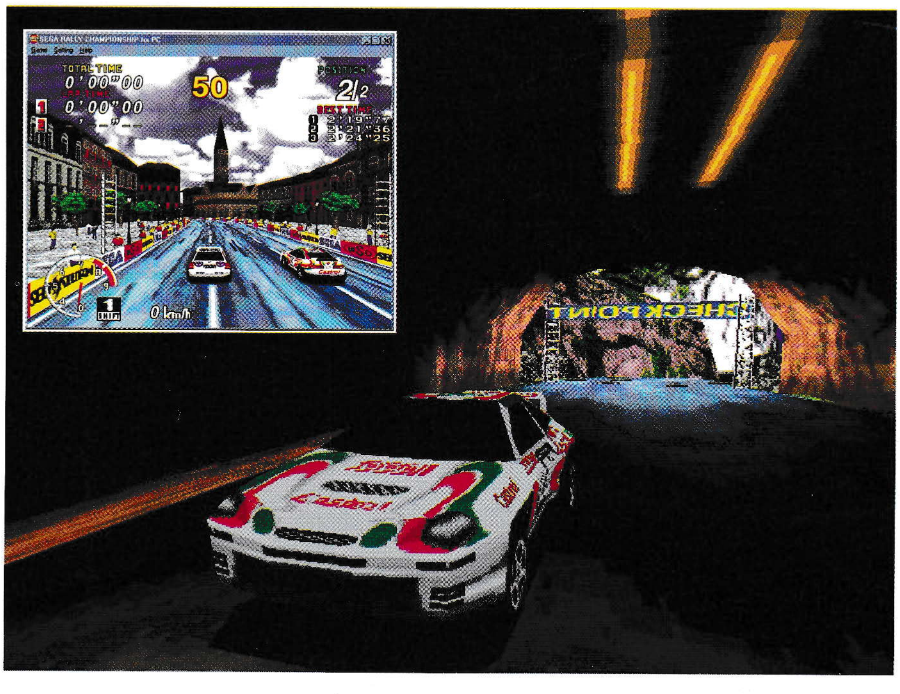
Rally Championship

Jedna od najboljih rally utrka svog vremena koje se Amigaši zasigurno sjećaju.

Network Q Race Rally

Igra s nešto više staza i prilično realističnim pogledom iznutra. Ako želite pravi rally, nabavite ovaj.





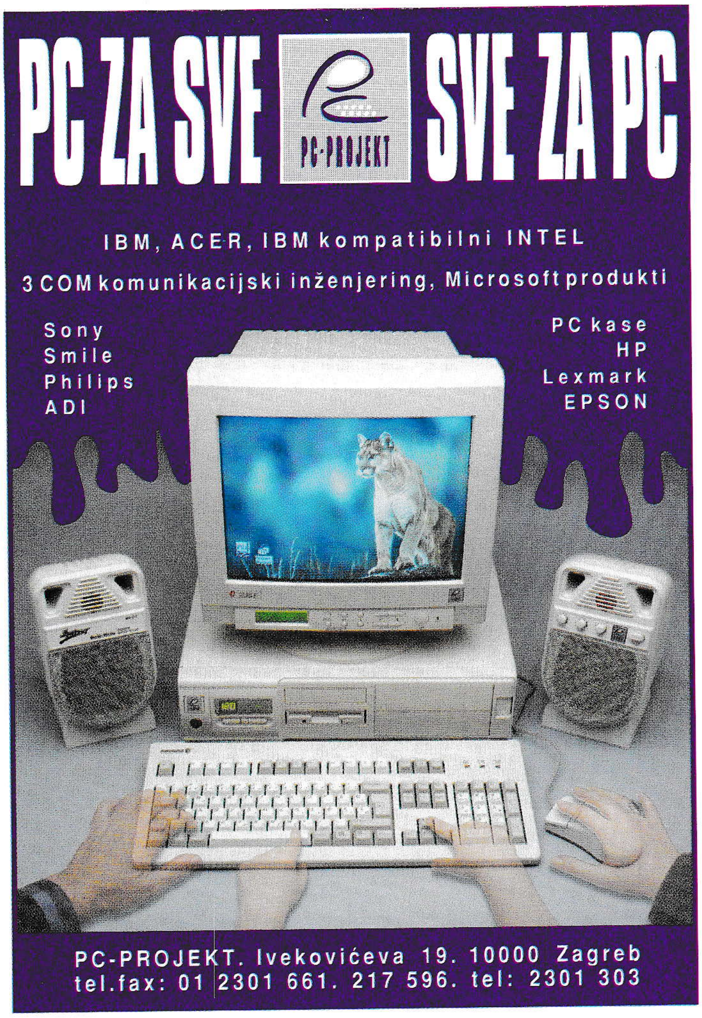
Sega Rally Championship

Proizvođač: Sega

Min. konfiguracija: PC P5/75, 16Mb
Druge platforme: Saturn

Zvuk:	**55%**
Grafika:	**69%**
Igrivost:	**72%**

UKUPNO: **71%**
Igrano na: PC K5/133, 32Mb


PC ZA SVE
PC-PROJEKT
SVE ZA PC
IBM, ACER, IBM kompatibilni INTEL
3 COM komunikacijski inženjering, Microsoft produkti
Sony
Smile
Philips
ADI
PC kase
HP
Lexmark
EPSON
PC-PROJEKT. Ivekovićeva 19. 10000 Zagreb
tel.fax: 01 2301 661. 217 596. tel: 2301 303


100% zvuka
PREDSTAVLJA
music non stop
1st edition
dj kiki
loopscientifikfunk mix
dj frajman
hi - tech mix
dj felver
deepundergroundhouse mix
dj markan
a house mix
... na 4 ekskluzivne kasete, svaka u trajanju 75 minuta
55 kn + HPT komad
Specijalna ponuda! komplet od 4 kasete 199 kn + HPT
100 % zvuka Maslinska 9 10000 Zagreb
fax: 01 - 23 33 411 tel: 01 - 437 976 e-m: stoposto@sublink.hr


Panasonic
Monitori i printeri
DEUS računala
Zagreb, Potočani 8
tel. 45 53 610
fax. 45 53 615
RAČUNALA
DEUS
Kvalitetne Pentium i Cyrix 6x86 konfiguracije
Modemi
Supra
SCSI periferija, prenosivi diskovi, CD
ASUS
USRobotics
jaz drive 1GB
zip drive 100
Iomega
Hard diskovi
HEWLETT PACKARD
Quantum
Seagate
Ostala informatička oprema


Nezbit
informatički sistemi & elektronika
Kneza Mislava 11/1
10000 Zagreb
tel. 01/41 46 79
fax. 01/41 65 83
VARIJACIJE SU MOGUĆE. NO ŽELITE LI NAJBOLJE RAČUNALO NA SVIJETU, IZBOR JE SAMO JEDAN!
GATEWAY2000
GATEWAY 2000 P5-166 MMX INTERNET
*16 MB EDRAM DIMM
*12X SPEED CD ROM MITSUMI
*256KB PIPELINE BURST CACHE
*3,5" FDD PANASONIC
*2,5GB HDD WESTERN DIGITAL
*32-BIT PCI EIDE HDC/FDC
*ATI GT 2MB SGRAM PCI SVGA
*WIN 95 ANYKEY TIPKOVNICA
*MICROSOFT MOUSE+PODLOŽAK
*15" CRYSTAL SCAN COLOUR MONITOR, FLAT SCREEN, DIGITAL KONTROL, TOSHIBA TUBE
*GATEWAY 2000 SYSTEM CD ROM
*CREATIVE LABS SOUND BLASTER
* ALTEC LENSING ACS41 I 251 ZVUČNICI
*WIN 95 I WIN 95 OFFICE PRO
BUDITE U TOKU SA VRHUNSKOM SVJETSKOM TEHNOLOGIJOM. PRIHVATITE SAMO NAJBOLJE!

Star General

Tihomir Jauk



Dobrih stratega je u povijesti bilo malo, no vi možete barem na trenutak postati vrstan strateg virtualnog bojišta boreći se svemirskim bespućima sa zvijezdama, asteroidima i planetima koji su ujedno cilj vaših osvajanja.

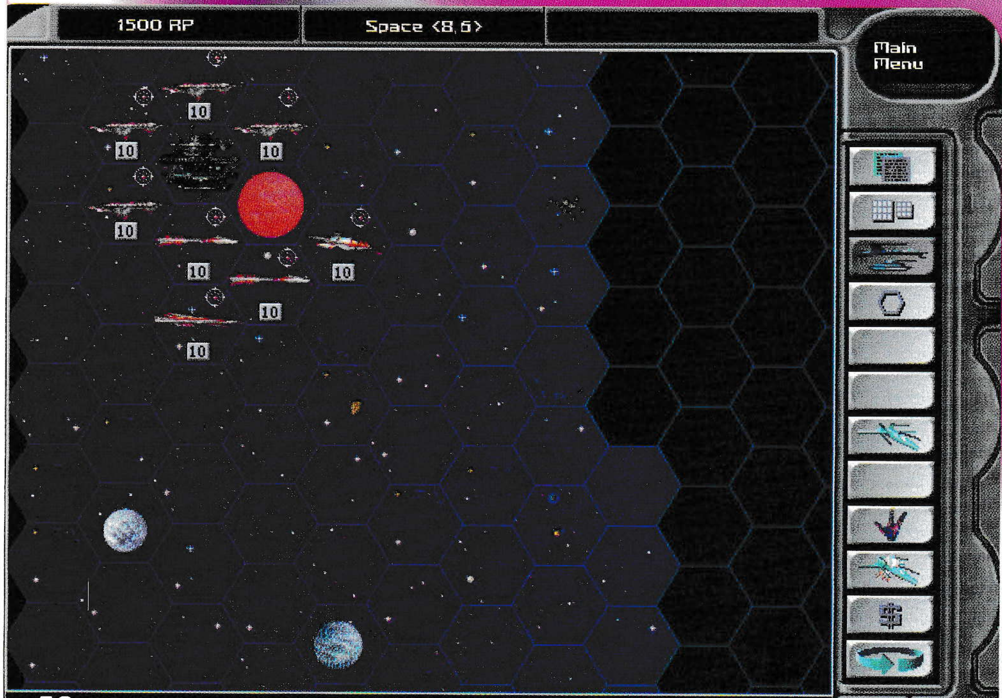
Najprije ćemo se pozabaviti opisom različitih rasa koje naseljavaju poznati nam dio svemira. Njih sedam se bori za opstanak i prestiž nad ostalima, na vama je izabrati jednu.

The Fleet je ljudska rasa, tj. njezini ostaci. Izmučeni ratovima, koji traju i danas, preživjeli su samo najbogatiji i najjači. Nakon tisuću godina su se ujedinili uvidjevši da su im druge rase velika prijetnja. The Cephian su niski, ali drže da to nije bitno slabiji može pobijediti i jačeg i većeg protivnika poznaje li mu mane. Oni nemaju smisla za estetiku i ljepotu oblika, stoga su im brodovi neobičnih oblika s mnoštvom novih uređaja koji mogu biti velikom prijetnjom nespremnom neprijatelju. The Draconian su prilično paranoidni pa neće napasti posumnjaju li u svoj uspjeh. Uvjereni su da je siguran svemir onaj u kojem postoje samo oni, zbog toga žele istrijebiti ostale rase. Teško sklapaju saveze, brodovi im imaju oblik i boju amorfnih stijena te ih je teško uočiti bez korištenja li naprednije tehnologije otkrivanja.

The Khalian su barbarska, nekulturna rasa. Nitko ne zna kako su otkrili, vjerojatno ukrali, mogućnost međuzvjezdanog leta. Ratnička su rasa u kojoj su stariji ratnici neobično cijenjeni. Njihovi su brodovi najbolje oklopljeni i toliko su hrabri da ponekad znaju vući sulude poteze. The Hressa su svojevrsni samuraji. Nikad neće odbiti izazov i neće se nikad povući iz borbe. Njihova je nakana uništiti najjačeg neprijatelja, a veliko im ratničko znanja to često i omogućuje. Imaju odlične reflekse, što se najbolje primijeti tijekom borbe.

The Schleinel je rasa nastala frakcijom ljudskih ostataka. Za razliku od Fleet saveza, nastali su ujedinjenjem 12 najjačih obitelji. Njihova kultura se nije izmijenila zadnjih 2000 godina, podsjeća na gotičko doba. Brodovi su vrlo moćni, nose visokorazvijene uređaje, ali su i lijepo uređeni i komforni. Odani su jedino svojim obiteljima i ekspanzionističkoj politici. Rado će uzvatiti na svaku provokaciju.

The Xritra su se razvili iz određene vrste kukaca. Vrlo im je razvijen genetički inžinjering kojim se služe za upoznavanje bioloških mana svojih neprijatelja te su im i oružja vrlo učinkovita. Vrlo brzo se reproduciraju, stoga imaju odličnu pješadiju, a i brodovi su im jednako opasni, što se i vidi.



Vozi miško!

Svemirski brodovi su ono po čemu se Star General najviše razlikuje od prethodnih dijelova. Za njihovu gradnju na planetu potrebno je izgraditi BioDome, Factory, Mine, Plant i Millitery... Reserch centar povećava tehnološki nivo za jedan, a najveći mogući je šest. Nakon toga postavite u orbitu Space Dock i proizvodnja brodova može otpočeti. Battleship je univerzalni bojni brod jakog oklopa kojem ne mogu nauditi ni rakete ni oružja s moćnim zrakama (rays) kao što su laseri, phaseri i plasma bacači. Cruiser je nešto slabiji od Battleshipa, ali mu je veći doseg po potezu (movement). Destroyer ispaljuje i zrake i rakete, no slab mu je doseg oružja pa se mora približiti napadnutoj jedinici. Transporter prevozi i iskrcava kopnene

ZANIMLJIVOSTI

Neke će vrste topništva automatski uzvratiti paljbu napadne li ih susjedna prijateljska jedinica, zato ih obvezno držite odmah iza prve linije. Jedinice većeg experiencea, tj. većeg iskustva treba poslati na prvu liniju jer će najvjerojatnije preživjeti dok one slabije služe za čišćenje prostora, tj. uništavanje neprijateljskih jedinica male snage (strenght). Dobro je iskoristiti teren za obranu i ondje gdje je slabija prohodnost postaviti neko dalekometno oružje i zasuti neprijateljskog igrača kad je izvan dosega. U tu svrhu služe različite maglice i energetske vrpce u svemiru ili rijeke i planine na planetu.



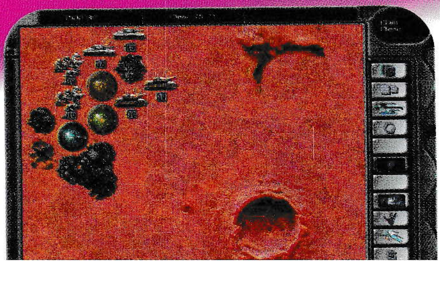


jedinice na osvajani planet. Slabi oklop i gotovo nikakav napad će vas prisiliti da uza nj postavite i neki jači brod radi zaštite. Missile Boat je odličan za napad na Battleship koji je slabo oklopljen protiv raketnog oružja. Recon je jedan od najslabijih brodova i služi u izviđačke svrhe, ima veliki vidokrug i pokretljivost. Tender je dobro oklopljen i služi za iskopavanje asteroida na kojima se često mogu naći vrijedni minerali, što znači i više kredita. Light Cruiser je slabija inačica normalnog cruisera s dobrim ray oružjem. Destroy Escort ima najbolju proturaketnu obranu (defence), ali slabo ray oružje. Merchant nema ni oklopa ni oružja te je najbolji za trgovanje. Naš vam je savjet - imajte ih što više ako ste kreditno slabi.

Borbene jedinice na planetu

AFV je tenk dobre ground defence, njime je najbolje napadati tuđe tenkove. Assault je dobro oklopljeno vozilo predviđeno za učinkovito uništavanje pješadije. Artillery ima slab oklop, ali je odličan za uništavanje pješadije s veće udaljenosti ili za obranu svojih jedinica. Mill Artillery je nešto slabiji od prethodnika. Mobile Artillery je još slabiji, ali ima bolju obranu i veću pokretljivost pa ga brzo možete prebaciti na taktički slabu točku. Infantry su obični pješaci dobri pri napadu i obrani gradova. Heavies su bolje opremljeni od prethodnika i skuplji su. Mill Infantry je vrlo slaba jedinica i može služiti jedino za usporavanje protivnikova napredovanja. Raiders imaju odličan movement, a ni s oružjem nisu loši. AA (antiaircraft) je dobro postaviti uz gradove zaštitivši ih tako od zračnih napada. Flying Spotter je izviđački zrakoplov, ali nema osobitu funkciju jer dostatno je imati svemirski brod u orbiti oko planeta i cijela će karta biti vidljiva. Air Support je najbolje držati uz bombarder i obraniti se od neprijateljskih lovaca. Postoje dvije vrste Fighter zrakoplova koji će poslužiti za prizemljenje protivničkih zračnih jedinica. Tactical Bomber će zasuti bilo koju kopnenu jedinicu, pješadiju ili tenkove. Imate li mnogo kredita, postavite Battleship u orbitu i moći ćete uništavati jedinice iz orbite zasipajući ih neutronskim bombama. Problem je jedino cijena, 500 kredita, ali bit će uništene sve jedinice oko središnjeg heks polja.





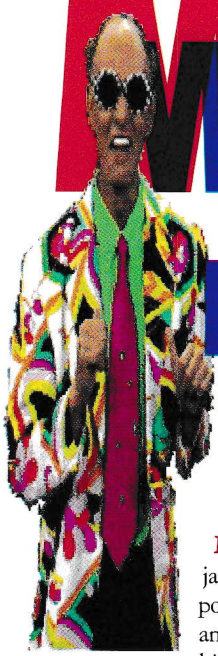
Ostaci ostataka

Niste li isključili opciju za automatsko opskrbljivanje jedinica, morat ćete paziti jer bez goriva nećete moći skloniti jedinicu zatreba li, ni pucati bez streljiva. Za punjenje je potreban jedan cijeli potez, prije napada provjerite te sitnice i nećee biti muke poslije. Čuvajte uvijek 500-tinjak kredita, nikad ne znate kad će vam zatrebati. Kupujte uvijek najbolje jedinice. Jake jedinice možda više koštaju, ali su isplativije jer imaju bolje osobine i mogu savladati više slabijih jedinica neizgubivši ništa od prvotne snage. Nije pametno kupovati samo jednu vrstu, pravilnom raspodjelom prihoda moći ćete se braniti bilo kojoj protivničkoj jedinici. Dakle, nema smisla kupovati brdo tenkova, bez topništva i AA obrane, ako ovaj ima pješadiju i avijaciju. Isto tako, ne treba kupovati AA obranu posjedujete li više zračnih lovaca. Oni će tada štititi zračni prostor, a ujedno mogu poslužiti i za napad na kopnene jedinice iako im je takav napad slabija strana. Ako posjedujete više planeta, nije potrebno na svakom izgraditi sve ponuđene građevine. Na nekom izgradite samo factories koji donose 10 kredita po potezu dok, recimo, Plant donosi samo 6 kredita. Osobno sam se uvjerio u to i nakon shoppinga sam se vratio s nekoliko battleshipova koji su pretvorili druge rase u prah i pepeo. Što je više planeta, to ćete imati više resursa (čitaj, kredita) i moći ćete izgrađivati research centre koji vam povećavaju tehnološki nivo koji će vašim jedinicama poboljšati karakteristike. Složit ćete se sa mnom da battleship na prvom nivou nije ravan battleshipu na šestom nivou. Stariji jedinice možete nadograđivati na veći nivo i za to vam je potreban jedan potez.

Megarace 2

Dario Rakovac

Ljubitelji arkadnih jurilica jamačno se sjećaju jedne od ponajboljih igara - Megaracea. Iz Mindscapeove radionice je nedavno izašao novi, ljepši i znatno brži nastavak.

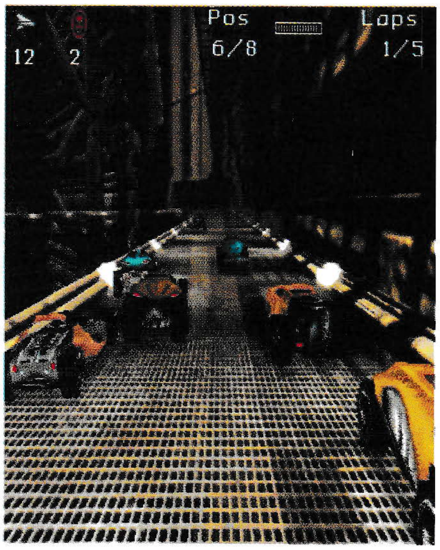


Ne tako davno, kad su se prve CD-ROM igre počele pojavljivati, svijet arkadnih vozačkih simulacija postao je bogatijim za jednu prilično stereotipnu, ali ipak nešto drugačiju igru. Zvala se Megarace i donijela je nevjerojatno detaljnu i brzu grafiku podržanu CD medijem, brdo animacija koje su za ono doba bile vrlo impresivne i omogućile potpuno istrošenoj ideji prodaju u milijun primjeraka. Ta su krasna vremena za vlasnike softverskih kuća prošlost jer danas, kad je sve to postalo standardom, igra mora, ipak, nuditi više. Pogotovo govorimo li o trkaćim igrama, gdje su PC-ju oštra konkurncija brojne konzole. Gotovo je nevjerojatno kako te male kutijice mogu brzo vrtiti igre poput Ridge Racera koje u svojoj PC inačici uistinu podsjećaju na utrku magaraca. Najbolji dokaz ove teorije je upravo preda mnom. Riječ je, naravno, o Megaraceu 2!

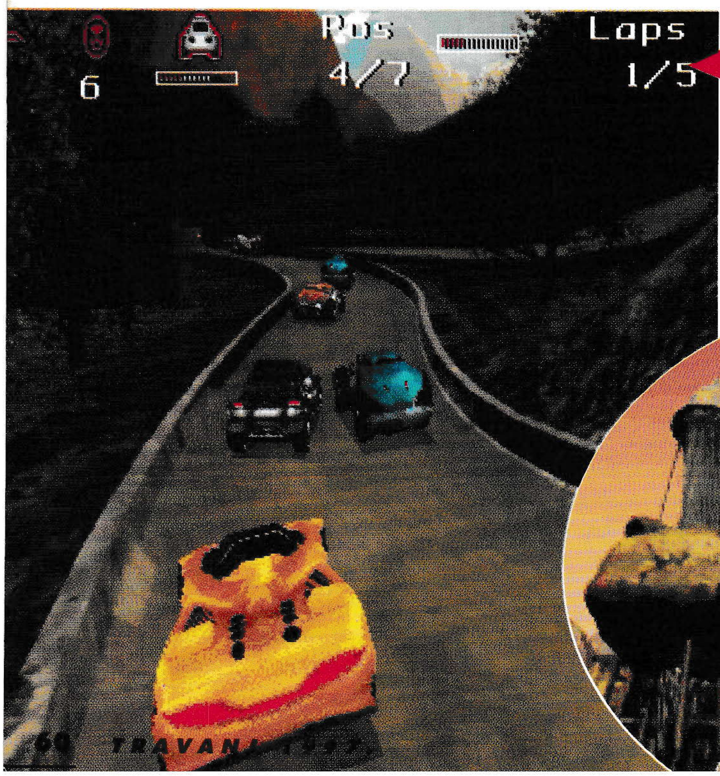


Lance se vraća kući

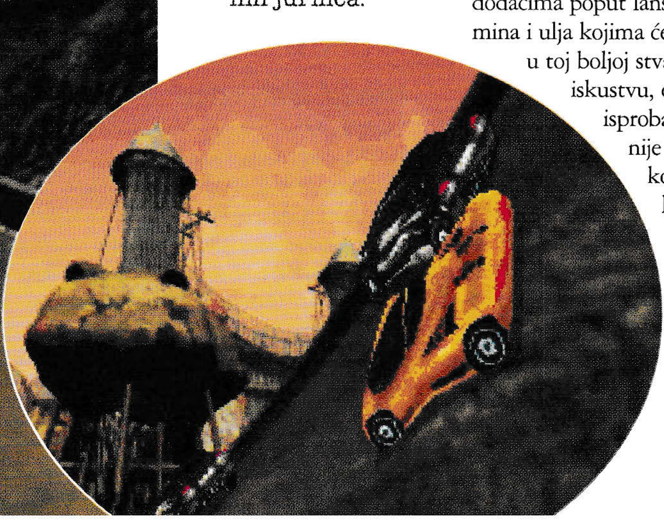
Pričajući o arkadnim jurilicama, osim o grafici i zvuku, nema se bogzna što reći. Kod Megaracea, na našu veliku žalost, postoji još jedna tema. Razmišljajući o ovoj igri, čovjek odgovoran za nju znao je kako bi ona morala izgledati, bilo mu je jasno da dobra grafika i zvuk nisu dostatni. Raznovrsne staze i vozila, iako nezaobilazni, nisu jedino što igru čini dinamičnom i vječnom pa je spomenuti mastermind odlučio dodati Lance Boyle. Ideja Megarace je djelomice preuzeta iz poznatog filma kojim se Arnold Schwarzenegger potvrdio na svom zvjezdanom putu. Film se zvao Running Man, a tema je bila futuristički show kojim su osuđeni kriminalci dobivali priliku izboriti se za vlastitu slobodu, ali i dobro zabaviti milijunsko gledateljstvo. Slično tomu, u Megaraceu obični smrtnici dobivaju priliku izvući se iz mraka stvarosti i naći svoje mjesto u svijetlu umjetne stvarnosti. Čovjek koji tu nadu unosi u vaše domove zove se Lance Boyle. Ovo čovjek shvatite isključivo biološki jer sve sličnosti Lancea Boylea s ljudskim bićem upravo ovdje i prestaju. Ljigavije i iritantnije spodobe nećete naći gotovo nigdje i kad bi većinu poklonika prvog Megaracea



pitali što se u novoj verziji treba ispraviti, mislim da bi odgovor bio jednoglasan. Da stvar bude gora, u dvojci ne samo da Lance nije nestao, nego je dobio i partnericu koja potvrđuje svaki, pa i najgori, vic o plavušama. Iskreno, dubine do kojih bolesna ljudska mašta doseže teško me mogu iznenaditi, ali ovaj par iz snova ili, bolje, noćnih mora, ipak je kap previše. No, svjesni su se programeri smilovali pa Lanceove zanimljive komentare možete isključiti, ali gubite na kvaliteti. A kvaliteta Megaracea je nešto o čemu se da pričati. Na prvi pogled, oduševit će vas vrhunska grafika visoke rezolucije, prekrasne u stvarnom vremenu sjenčane pozadine i vozila. Oduševit će vas snaga i brzina Megaracea, otkrit ćete šest staza i šesnaest vozila opremljenih svim mogućim dodacima poput lansera raketa ili izbacivača mina i ulja kojima ćete izboriti svoje mjesto u toj boljoj stvarnosti. Sudeći po mom iskustvu, od svih dosad viđenih i isprobanih igara, ovoj nijedna nije ni do koljena. Brzina kojom se igra vrti i grafika pred kojom će se posramiti i munjevite konzole konačno je PC-jev adut u rukavu. Mindscape je ovom igrom dokazao da je kvalitetnu arkadu moguće ostvariti i na



Uske staze, oštri zavoji, vratolomne brzine podržane vrhunskom grafikom i zvukom stavljaju Megarace 2 u sam vrh arkadnih jurilica.







U odnosu na ovaj par, Fodor i Helga su bolje rješenje.

PC-ju. Istina, za postizanje takve brzine, trebat će vam i prilično jako računalo, ali kako se dobar dio sličnih igara na istoj kofiguraciji neće pokazati jednako dobrim, Megarace 2 je pravo osvježenje za naše oči. Dakle, svi oni koji ovakve igre obožavaju moći će konačno osjetiti pravu brzinu i testirati svoje reflekse na nečem što pri brzini od 300 km na sat ne podsjeća na vratolomnu jurnjavu ZET-ovim autobusom. Možete li, nabavite svakako Megarace 2 i ne zaboravite, u kućici Lance Off mora se nalaziti mali znak X!

Megarace 2

Proizvođač: Mindscape

Min. konfiguracija: PC 486/66, 8Mb
Druge platforme: N/A

Zvuk:	**88%**
Grafika:	**95%**
Igrivost:	**90%**

UKUPNO: **90%**
Igrano na: PC P5/166, 32Mb

INFO + PLUS

GameGen II 3D modeler okoliš je sada dostupan i za Windows NT operativni sustav. Paket omogućava napredno modeliranje slično onome s puno skupljih paketa na Silicon Graphicsu, što znači da ćemo uskoro vidati sve kvalitetnije igre.

Wipeout XL je bio izložen u New Yorku i San Franciscu na festivalu filmova niske rezolucije. Festival je bio posvećen filmskom korištenju računalskih i digitalnih alata u visokobudžetnim filmovima.

Eidos Interactive je konačno odbacio imena US Gold i DOMARK. U Eidosu kažu da će otsad koristiti proizvođačevo ime samo bude li u sklopu projekta sudjelovala i vanjska tvrtka.

Electronic Artsova FIFA'97 bit će prerađena za N64 pod imenom League Live 64, a na tržištu je možemo očekivati već u travnju.

Namco je potvrdio dva nova naslova za N64 i PC (sa 3D karticama). Prvi je Phantasia Tales, a drugi je neimenovana sportska igra pod zaštitnim znakom World Stadiuma (baseball).

Virgin Interactive je imao 10 milijuna dolara gubitka u prošloj godini. Gubitak je velik, no pripremili su mnogo novih naslova za ovo proljeće koji bi trebali zabilježiti znatnu dobit i nadoknaditi pomenute gubitke.

Namco, ponukan uspjehom svojeg bestsellera Tekken 2, radi upravo na filmu koji je potpuno računalski animiran (nešto poput Toy Story). Film bi se trebao pojaviti u Japanu i SAD-u ovog ljeta.

Briljantni igraći alat za PC, Q-Spy, vjerojatno će izbaciti iz igre Internet igraće servise želeći pridobiti nove članove. Alat jednostavno pronalazi Quake servere po Internetu i dopušta vam da se pridružite igri koja odgovara vašim kriterijima.

Sony tvrdi da se Playstation prodaje još bolje od kako se pojavio N64 na tržištu. Istina ili laž, prosudite sami.

Cenzura Cruisi'n USA igre za PC i N64 presudila je stazi RoadKill koja je izbačena. Producent (i živa legenda) ove igre Eugene Jarvis kaže:"Čini se kao da nemaju smisla za humor. Doista ne znam što ih je spopalo."

Posljednje istraživanje pokazuje da je igraća industrija samo prošle godine zabilježila dobit veću od 5.5 milijardi dolara. Brojka je velika, jedino nismo sigurni je li istraživanjem obuhvaćena i Hrvatska.

Prey, nova 3D Realmsova igra (nastavak Dukea) dobila je novog producenta - Paul Schuteyamea. On je nedavno završio producentski rad na MechWarrioru 3 u suradnji s poznatim proizvođačem igara FASA Interactiveom.

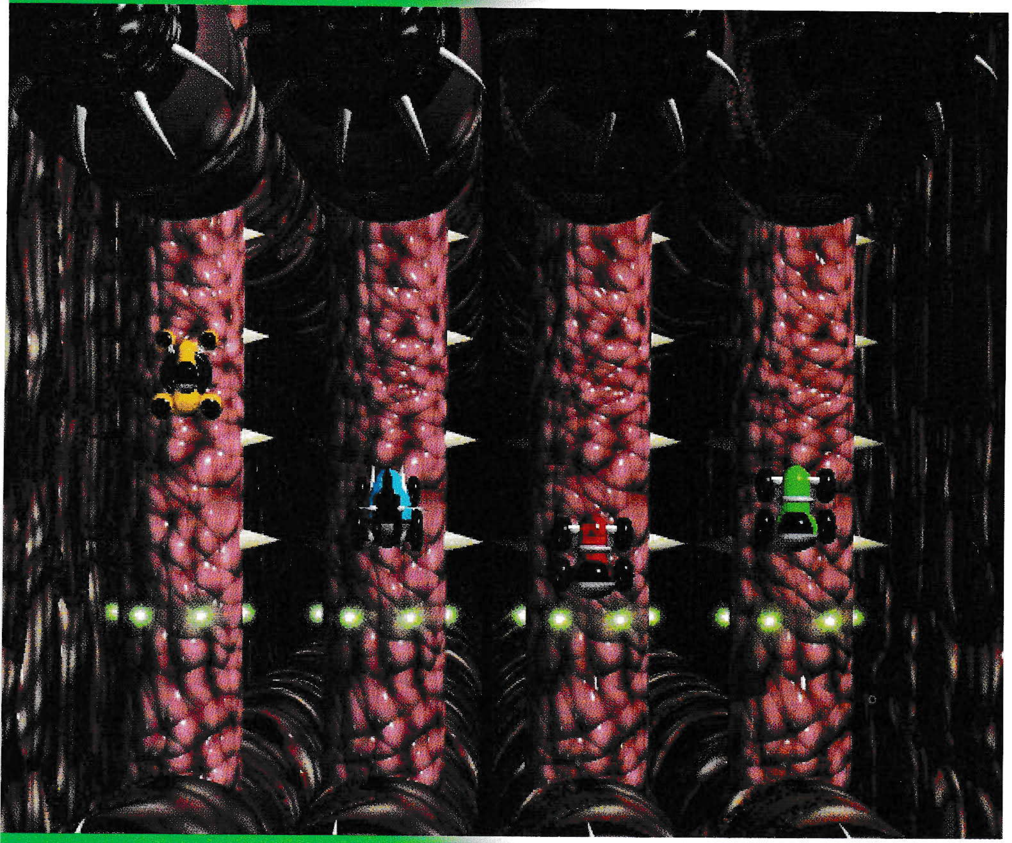
Sierra, poznati proizvođač igara, odnedavno ima u prodaji i vlastiti 3D akcelerator za PC. 3D čip na kartici je Rendition Verite.

Virgin Interactive upravo radi na 3D MUD-u koji će javnosti biti dostupan pod imenom Archmage.

Hipnotic Interactive će raditi Rift za Id Software. Naslov je nastavak bestsellera Quake, a bit će tu čak i tri dodatna oružja. Igra izlazi vrlo skoro.

Burnout

Kristijan Žibreg



Samo najhrabriji, samo najjači, samo najbolji mogu izgarati. Vrijeme je da Amiga počne izgarati do krajnjih granica! Vulcan Software daje odličnu priliku da se počnete furati na čisti adrenalin.



Vulcan Software odličnim igrama vraća Amigi slavu. Kvalitet njihovih izdanja je neosporan pa je i Burnout pravi biser u proslavljenoj "Mini Series" igara. Za ovo je remek-djelo zaslužan samo jedan čovjek koji je bio i programer i glazbenik i grafičar - Mark Sheeky. On je genijalac čija darovitost nije mogla promaći iskusnim liscima iz Vulcan Softwarea, a Burnoutom je dokazao da Amiga nije bez goriva, naprotiv - fura ko zmaj!

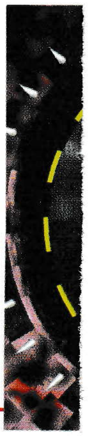
Only the best can burn

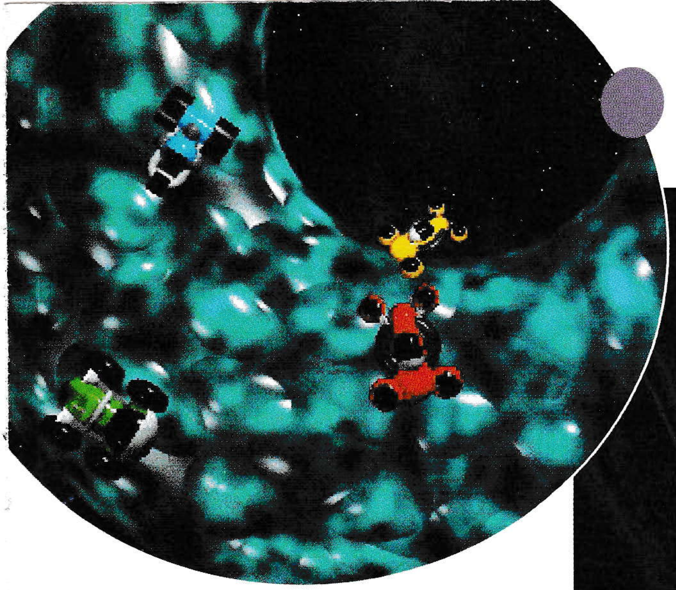
Burnout spada u žanr "utrka autića u budućnosti". Scenarij kaže da je 2045. iz žestokog medijskog rata rođen novi sport koji je u gledatelja gladnih krvi probudio životinjske instinkte i popunio džepove lakomih organizatora. Utrka je to zvjerskih vozila u kojoj pobjeđuje onaj tko preživi do kraja. Nakon neobične instalacije (u Vulcan Softwareu su, čini se, odlučili u svakoj igri predstaviti novi, zbunjujući i nestandardan način instaliranja), na glavnom ćete ekranu birati turnir ili brzu rasturačinu, prilagoditi opcije svome ukusu i odabrati neko opako vozilo. Četiri su vam na izbor - Trike, Heavy, Hoverbug i Beetle (dobra stara Buba), svi odreda detaljno renderirani i animirani lje-potani, svaki svojih prednosti i nedostataka. Spremite se za brzu jurnjavu jednom od četiriju prekrasno renderiranih arena! Na svakoj ćete voziti 8 rundi, tj. 32 trke u igri, a ako vam nije dosta, srknite s Vulcaneovog homepagea 4 dodatne, BESPLATNE arene (www.vulcan.co.uk). Vulcan obećaje još besplatnih i arena i vozila, a Mark se pobrinuo da njihovo instaliranje teče glatko k'o pekmez: treba samo odvući ikone s diskete u odgovarajuće ladice tvrdog diska.

Only wise can survive

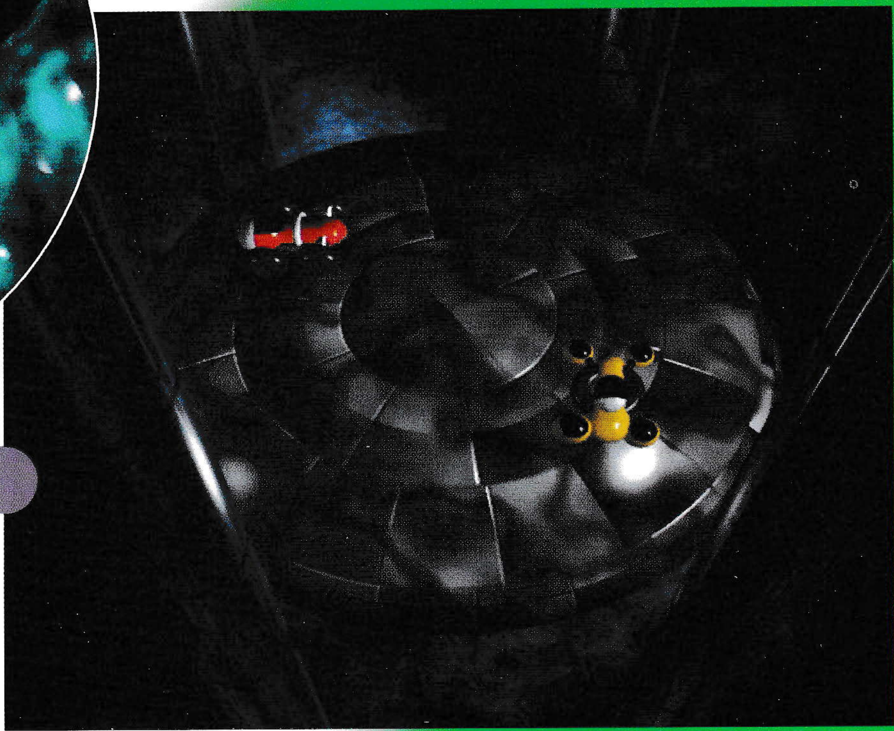
Budete li igrali u balkanskom stilu "lupam sve", nećete daleko stići jer je inteligencija CPU igrača na zavidnoj razini. Burnout obilno koristi zakone Newtonove mehanike (to je ono s ubrzanjem, tromošću itd.) tako da inercija pojačava osjećaj realnosti i otežava upravljanje. Osim toga, možete lako skliznuti preko ruba arene (kao u Micro Machines), pogotovo na onim jako skliskim terenima. Moj favorit su popularne zone smrti (death zones) koje pružaju usluge instant pogibije te gumeni rubnici od kojih ćete se fino odbiti. Za pobjedu treba strateški razmišljati (gumeni bi vam rubnici mogli biti od pomoći) i ubaciti mozak u stanje maksimalnog sagorijevanja, za Burnout vam treba brz i bridak um te dobra ruka, što su sve odreda odlike istinskog arkadaša. Kad i ako pobijedite, dobijate







Krafnasta arena je posebno opasna - i skliska je i tijesna je i puna šiljaka. Ovdje je teško živjeti dugo i sretno.



Bubu ni u 2045. nije uspio nagristi zub vremena. Naprotiv, opasnija je no ikad!

novac kojim kupujete dodatke za svoju zvjerku. Osim standardnih poboljšanja motora, prijenosa i kočnica, život u areni produljit će štitovi i jači oklop, a posebna je podlost montiranje šiljaka na kotače. Ako o sebi volite razmišljati kao "opakom, opasnom, stvarno lošem" tj. mislite li da ste The Man, namontirajte si stingere ili greyoute i vidjet ćete nereda. U Burnoutu nema opuštanja, računalo će vas povremeno prebaciti na jednu od četiriju dodatnih bonus staza gdje će biti testirani vaši živci, refleksi i hrabrost. Naravno, na bonus arenama osvajate i bonus novac, što je najbolja motivacija, pa dobro promislite želite li da vas frendovi zovu "chickenshit" ili "neustrašivi Ed".

It is time to push Amiga to its limits!

Burnout učetvero podržava adapter za 4 palice koji se spaja na paralelni port. Bilo bi vrijeme nabaviti ovu stvarcu jer je podržava dosta novih igara (isto vrijedi i za analognu palicu, no o tome drugom zgodom). Mark Sheeky radi i na editoru koji bi igračima pružio mogućnost da pretvore vlastito nacrtane (renderirane) arene u zapis razumljiv igri. O tehničkim se aspektima Burnouta može govoriti samo u superlativima. Glatki skrol, visokokvalitetni zvučni efekti i glazba auralnih efekata (produbljeni basovi), grafika... He, he, grafika! Burnout prede na 25 fps-a u finoj, VISOKOJ razlučivosti 640x512, s perfektno renderiranim pozadinama u kraljevskih 256 boja. Ukratko, grafika mami suze radosnice i oslobađa sirovu snagu AGA čipova. Uostalom, uvjerite se sami gledajući fotke. Mark je pokazao da Amigini motori još uvijek mogu proizvesti riku koja para uši, a kad se nagutate prašine, znajte da to Prijateljica prži asfaltom. Bravo za Amigu i Vulcan Software! U svakom slučaju, ako imate 6 Mb rama, učinite si uslugu i potražite Burnout kod Megavisiona (280 kn), distributera i ostalih Vulcan Software izdanja.

Nemate li 6 Mb, tražite neka vam uz Burnout pošalju i doping karticu. Vjerujte mi, učinit ćete veliku uslugu sebi i Amigi.

Burnout

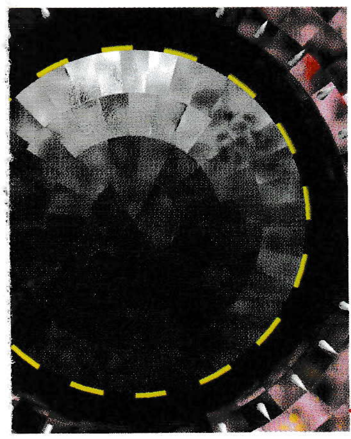
Proizvođač: Vulcan Soft.

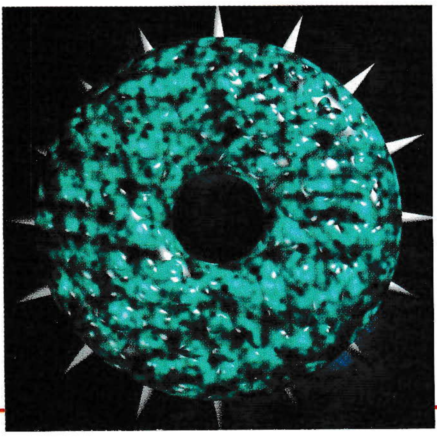
Min. konfiguracija: Amiga 1200, 6Mb
Druge platforme: N/A

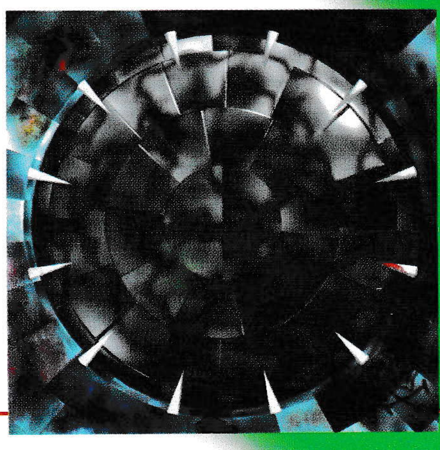
Zvuk:	**90%**
Grafika:	**94%**
Igrivost:	**88%**

UKUPNO: **93%**
Igrano na: Amiga 1200, 10Mb

Arene u Burnoutu su praznik za oči! Sve do jedne su odlično renderirane u visokoj razlučivosti 640x512, što nije malo nikakvog utjecaja na brzinu igre. Burnout cijelo vrijeme trese i drma u 25FPS-s!





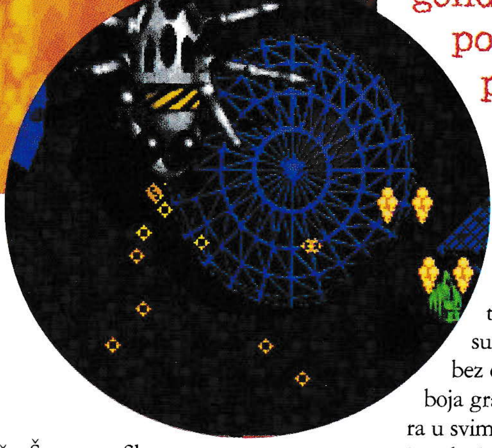


XP8

Kristijan Žibreg



Amiga je u svoje zlatno doba bila poznata po odličnim arkadama, poglavito pucačinama. Prisjetimo se samo Sidewindera, Battle Squadrona, Xenona 2, Projecta X i ostalih legendi koje i danas mogu postidjeti poznate PC pucačine poput Raptora ili Star Gunnera.



Spomenute igre su izvlačile maksimum iz sada već zastarjele Amige 500, a dolaskom Amige 1200 ljudi su se pitali kako li će tek sada izgledati pucačine s obzirom na brzu AGA grafiku. Nažalost, prava raspaljotka za A1200 nikako nije stizala (zanemarimo li odličnu Banshee, jedinu pravu AGA pucaljku) i već smo se prestali nadati, no kako to obično biva u životu, iznenađenja dolaze kad ih najmanje očekujemo. Weathermine Software, sve aktualniji Amiga izdavač, izbacio je prije nekoliko mjeseci pravu horizontalnoskrolajuću AGA pucačinu zbunjujućeg naziva - XP8. Pa pogledajmo je li se njihov trud isplatio.

Amiga je zbog svojih hardverskih potencijala postavila vrlo visoke kriterije za pucačine. XP8 te kriterije uvelike dostiže i prestiže. Što se grafike tiče, svi zaluđenici lijepih boja i glatkog izvođenja ne trebaju brinuti! Sprajtovi i pozadine su iznimno dobro renderirani i animirani, ipak su ovo devedesete. Pogledajte slike i bit će vam jasno o čemu govorim. Vidljiv je znatan utjecaj Super Stardusta, posebno na nivou gdje prolazite kroz polje asteroida koji su, trebam li to napominjati, iznimno dobro animirani i neodoljivo podsjećaju na spomenutu igru. Neprijatelja nema u ogromnim količinama, no vjerujem da će 50-ak renderiranih spodoba zadovoljiti većinu arkadaša, a tu su i posebno sočni čuvari nivoa koje uništavate malo pomalo.

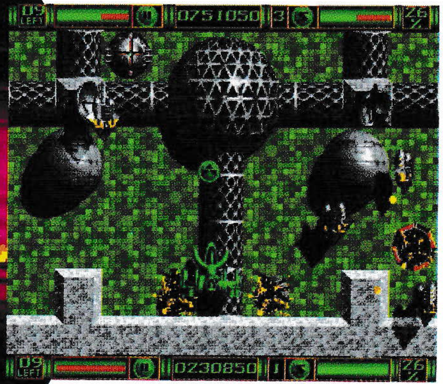
XP8 je tehnički izveden besprijekorno, baš kao što i doliči Amiginim standardima i posebnostima AGA arhitekture. Programeri su uspjeli izvući 50 slika po sekundi bez obzira na broj neprijatelja, a 128 boja grafike se besprijekorno glatko skrolira u svim smjerovima. Naglašavam tehničko izvođenje s obzirom da je XP8 djelo četvero neiskusnih programera, vjerovali ili ne.

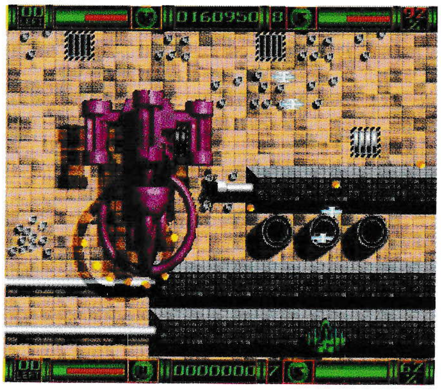
Igrivost bez greške...

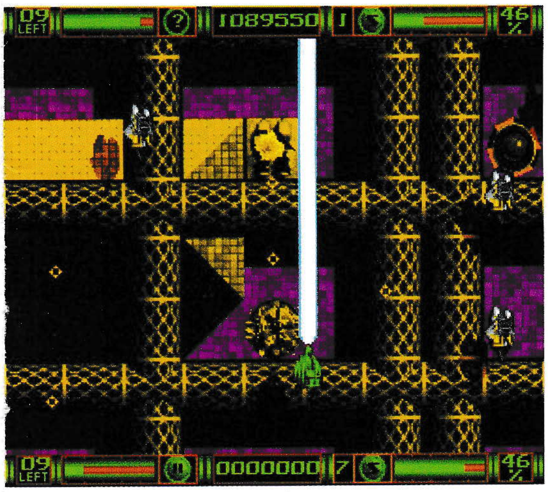
Dobra grafika i igrivost dobro kombinirani u jednoj igri su prava rijetkost, a njihovo vješto ispreplitanje u "shoot-em-up" žanru je još rjeđa pojava. Tu su zadaću dosad ispunili Xenon 2, Project X, Banshee, a pridružio im se, eto, i XP8. XP8 ima onu čarobnu osobinu koja vas tjera na još, a i težina igranja je ujednačena tako da nećete nikad šutnuti igru jer vam ni iz stotog pokušaja nije uspjelo završiti nivo. Igrivost možemo zahvaliti dobrom dizajnu nivoa, ali i brojnim opcijama. XP8 moći ćete igrati



Weathermine Software su testirali izdržljivost AGA čipova do samih granica da bi vam pružili pravi užitak dobre stare pucačine bez granica. Koncepcija je preuzeta iz Battle Squadrona i dobrano ispolirana, vjerujete, trud se isplatio!









sami ili udvoje u nekoliko stupnjeva težine (pravi arkadaši, pokušajte na najtežem). Osam oružja i poboljšanja će vas itekako natjerati da razmislite čime usavršiti naoružanje, pogotovo ako vam kažem da ima i skrivenih mjesta s posebno moćnim "goodiesima". Ako ste, pak, previše skloni dosadi, volio bih vas vidjeti u ovoj pucačini kad lagano krstareći svemirom ili površinom planeta najednom uletite u bjesomučnu jurnjavu na trećem nivou sličnu automobilskoj jurnjavi ulicama Los Angelesa. O XP8 vam moram reći samo još jedno: učinite si uslugu i otrčite po svoj primjerak igre. Bez greške!

XP8

Proizvođač: Wearherimine Soft.

Min. konfiguracija: Amiga 1200, 2Mb
Druge platforme: N/A
Zvuk: 81%
Grafika: 87%
Igrivost: 91%

UKUPNO: 87%
Igrano na: Amiga 12...

Boscar

Berislav Jozić

Mislili ste više se ništa novoga ne može smisliti u običnoj simulaciji vožnje? Evo igre koja će vas razuvjeriti!

Već smo se navikli iz različitih kuteva promatrati naše vozilo tijekom vožnje - bilo je tu i ptičje perspektive (Micromashines, Indy Heat), pogleda s vozačkog mjesta (Test Drive, F1GP) i gledanja iza automobila (Lotus, Out Run). Sve je to dobro, lijepo i već viđeno, ali što reći za simulaciju u kojoj svoj auto gledate sa svih strana ovisno o položaju staze? Baš je to novost koju donosi Boscar. Ideja je zaista dobra i dosad neviđena, no donosi i nekoliko problema. Osnovna je poteškoća loša preglednost pa ćete često izlijetati sa staze jer ste na auto gledali sprijeda (tj. niste ni primijetili zavoj). Za lakše snalaženje dobrodušni su vam programeri namijenili kartu, ali i to će vam biti premalo jer nije najpreglednija. O ostalim pojedinostima igre ne vrijedi ni pisati, sve je već toliko puta viđeno. Na raspolaganju vam je šest staza različite težine i u različitim vremenskim uvjetima. Svaku možete voziti posebno, ali možete voziti i kompletnu sezonu gdje će vam bodovi biti zbrajani.

Prije svake staze, stari će vam mehaničar dati "mudar" savjet, a vi ga barem barem kojiput poslušajte, za vaše dobro. Ni mijenjanje boje auta, ni igranje u paru nije neka novost, ali je najljepše od svega što igrajući za jednog igrača možete pratiti u donjem prozoru poziciju suparničkih vozača na stazi. Tehnički Boscar nije prezahtjevan, radi na neproširenoj A1200 i ne zahtjeva hard disk. Ipak, savjetovao bih one čistih, "neubrzanih" Amiga neka isključe praćenje kompjutorskog igrača jer jako usporava igru.

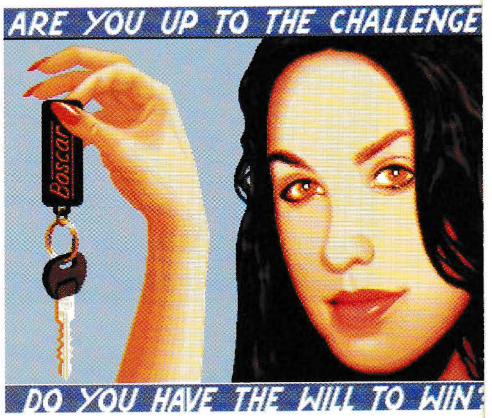
Boscar

Proizvođač: Psygnosis

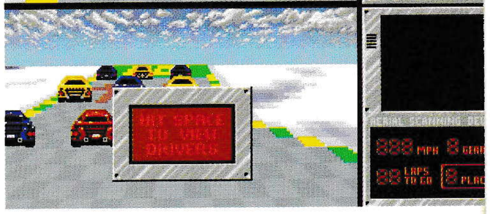
Min. konfiguracija: Amiga 1200, 2Mb
Druge platforme: N/A
Zvuk: 60%
Grafika: 65%
Igrivost: 70%

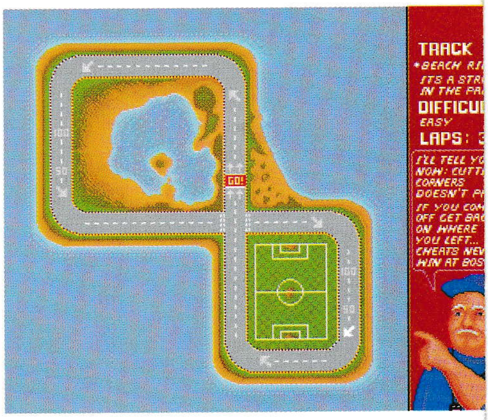
UKUPNO: 65%
Igrano na: Amiga 1200, 6Mb







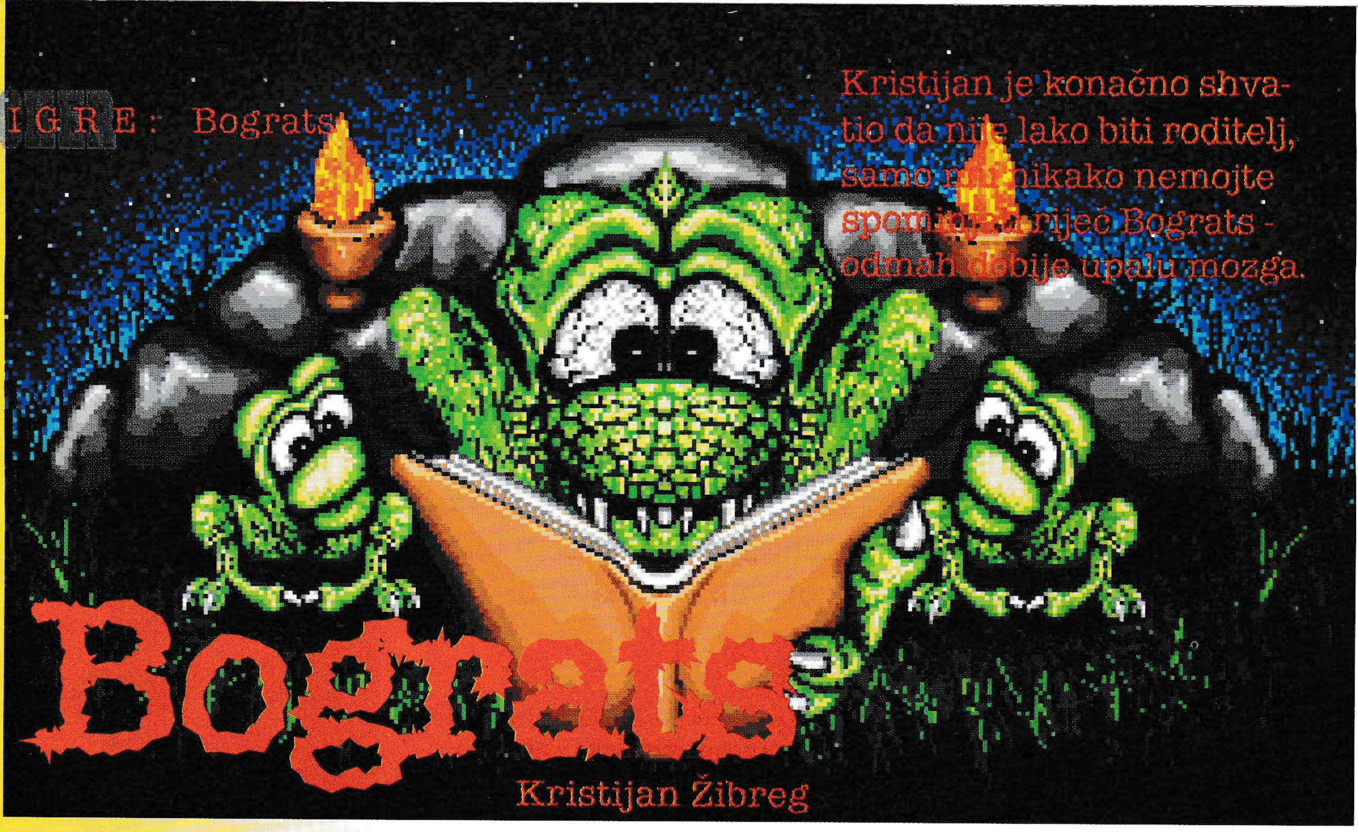








Bruuum,bruuum, bruum i to u 3D-u!

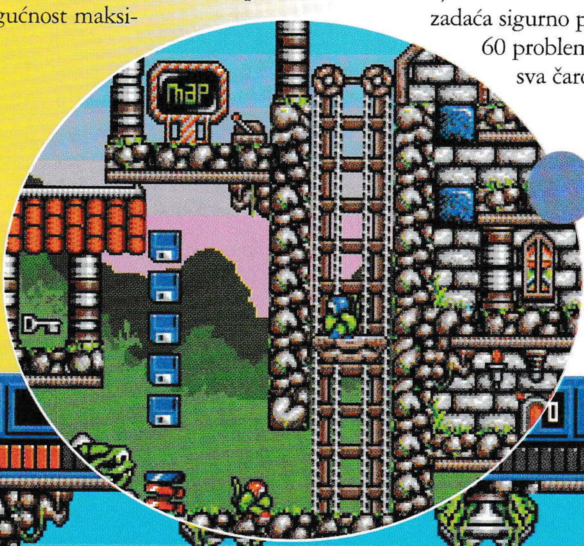


Kristijan je konačno shvatio da nije lako biti roditelj, samo mu nikako nemojte spomunuti riječ Bograts - odmah dobije upalu mozga.

Bograts

Kristijan Žibreg

Nakon tako davnih Lemmingsa, Amiga je dugo čeznula za poštenom glavolomkom. Spas je ponudio hiperproduktivni Vulcan Software Bogratsom (Bograt, n. eng. izvedenica - kanalizacijski štakor) pruživši vam mogućnost maksimalnog prokrvljenja moždane mase. Kao što nam kaže šaljivi uvod u Vulcanovom stilu, sve bi bilo dobro da vaših dvoje klinaca nije preozbiljno shvatilo pričicu za laku noć, iskralo se iz postelje i dalo u neizvjesnu potragu za čarobnim jajima skrtim u tajanstvenom zamku Bog. Prirodno, vaša je zadaća sigurno provesti nestašan par kroz 60 problematičnih nivoa i pokupiti sva čarobna jaja.



Ne, mama ne! Moraš dići crvenkapicu na tu platformu. Znaš, plavokapica ne može sakupljati ključeve.

Osjećam se baj...

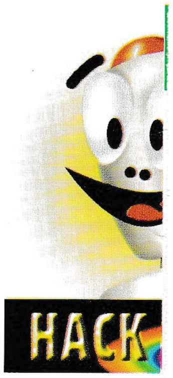
Ova igra nije za ljude u čijoj je glavi slama umjesto mozga. Bograts zahtijeva planiranje i osjećaj za timing, a stvari dodatno komplicira dvoje zločestih klinaca koje morate izvesti iz nivoa. Dobro je, stoga, prvo ukloniti prepreke pomoću prekidača koji otvaraju vrata, spuštaju ljestve i dizala te mijenjaju smjer tekućih traka. Tu su i korisni crveni blokovi kojima gasite vatru ili prekrivate rupe sa šiljcima. Blokove možete gurnuti i preko platforme, no tada je bolje da se ispod ne nađe neuki klinac jer ćete izgubiti nekoliko srčeka. Ah da, srca. Na svakom nivou postoje srca koja NE MORATE pokupiti, ali će vam dobro doći jer snimanje pozicije "troši" 20 srčeka, a i vaša izgubljena energija ili pogibija malog vragolana smanjuje količinu istih. Najviše srca moći ćete pokupiti na naizgled potpuno nedostupnim mjestima, no bez brige, dovoljno je negdje pronaći taj skriveni teleport...

Mozak baj, baj...

Mnoga su mjesta nepristupačna zbog plavih, nepomičnih blokova. Nema zime, postavite bombu ili je gurnite do tvrdoglavog bloka i stvar je riješena (pokupili ste bombe, zar ne?). Zakaže li baš sve, nakljukajte se tableticama koje vam daju viši skok ili neranjivost, ali im je djelovanje kratkotrajno pa morate biti brzi. Što jes', jes': dva mala smrada su izmamila sočne psovke s mojih čednih usana jer bez njihovih specijalnih vještina nemoguće je završiti nivo. Kasniji nivoi bit će pravi izazov za igrače velikih apetita - em su veliki, em

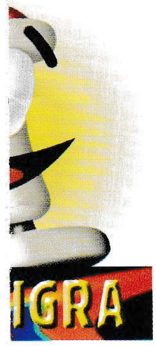


Kada "plavokapica" počne zijevati, buljouste zvijeri sa Traala umiru od dosade.





Hoće li mamica uspjeti ugasiti plamen ovim blokom prije nego mali nestaško bude reš-pečen?



treba štošta napraviti s balavurdijom i to pravim redoslijedom. Srećom, na svakom nivou postoji karta na kojoj ćete ih moći još jednom pregledati i pokušati dokučiti što je pjesnik htio reći. Katkad ćete morati istodobno pratiti sebe i klinca, a tada pomažu tipke F8 i F9 kojima dijelite ekran na dva dijela: u jednom je mama bogratica, a u drugom plavi ili crveni balonja. **Bograts** nije baš tako teška i nerješiva igra, naprotiv, iako zagonetke i nivoi djeluju zastrašujuće i deprimirajuće, rješit ćete ih u nekoliko pokušaja, čim uočite međusobnu povezanost prepreka. Samo pokušavajte - upornost se isplati, čuđenje pred ekranom neće pomoći.

... kraj

Bograts je tehnički besprijekoran, osim grafike, koja je mogla biti bolja. Svejedno, ova sitnica neće pokvariti užitak igranja, ne, gospodo - **Bogratsom** je potvrđeno pravilo da je igrivost ono što drži igrače, a ne odlična grafika i mnogo boja (pitam se, zašto, do vraga, nikad ne možemo imati i "iće i piće", kako kaže naš narod).

Bogarts

Proizvođač: Vulcano Soft.

Min. konfiguracija: Amiga 1200, 2MB
Druge platforme: N/A

Zvuk:	86%
Grafika:	81%
Igrivost:	88%

UKUPNO: 86%
Igrano na: Amiga 120

Hugo

Kristijan Žibreg

Hugo fenomen je nerazumljiv ozbiljnim facama, to je proizvod jednostavne ideje: treba zatvoriti nekoliko programera nekoliko tjedana, dizajnirati simpatičnu maskotu, izmisliti bezazlene obiteljske motive i onda uposliti brdo pravnika koji će zaštiti autorska prava. Troškovi su zanemarivi znamo li koliko će TV postaje platiti prava korištenja igre, a barem one imaju perja, o da. Ali ne zaboravimo, tu je još i dodatna lova od prodaje Hugo majica, žvakačih guma, pernica, školskih torbi i ostalih Hugo drangulija. Televizijske igre "za djecu od 7 do 7 godina" nisu nikakva novost u svijetu, na stranim televizijskim postajama vrte se razne emisije u kojima gledatelji igraju računalne igre i osvajaju basnoslovne nagrade. No, obično nijedna nije dugovjeka, njihova popularnost brzo zgasne jer je ukus televizijske publike bitno drugačiji od ukusa profića. Tek je **Hugo** tim emisijama donio maksimalnu gledanost i kultni status; nije riječ samo o jednoj prosječnoj igri, nego ovdje izvrsno funkcioniraju dopadljiva maskota, još dopadljivije voditeljice i televizijska čarolija.

I dok profići **Huga** promatraju s gađenjem i prezirom, obitelji se u već poznatim terminima redovito okupljaju oko čarobne kutije i bodre svoje klince i klinceze u sakupljanju negativnih bodova. Ako ste okorjeli profić, slobodno nastavite živjeti svoj cool život i svisoka gledajte na nas Hugoljupce, a mi "normalni" ćemo se i dalje natjecati u javnom blamiranju pred prijateljima. Ako ništa drugo, osvojit ćemo utješne nagrade, žvakati Čungalunga, lizati Ledo proizvode i dobro se zabavljati.

Dok se u TV varijanti **Huga** pojavljuje sve više i više igara, PC i Amiga ih imaju samo četiri: planinu, vlak, šumu i zrakoplov. **Hugo** izgleda potpuno isto kao i TV inačica (to u biti i jeste TV inačica) i nevjerojatno je da je rađen samo u 16 boja, a izgleda tako dobro. Jedino je govor loše kvalitete i još je na njemačkom, tako da nećete čuti ono:" zbog tvoje spore ruke, mrzim glupe štuke", a nedostaje i Ivana Plechinger. Pohvalno je što **Hugo** radi na svim Prijateljicama sa 1 Mb RAM-a. Osim lošeg zvuka, živcira i nemogućnost instalacije na hard jer se diskete moraju popriličmo mijenjati, tako da će se bahati vlasnici "pila" od 2 gige morati vratiti u doba kad su izigravali disk-jockeye. Kad rasturite igru do kraja, prijavite se na HRT pa makar vam se čitava Hrvatska smijala. I bez srama, jer ako su i stari konji znali otrpjeti sram, moći ćete i vi. Čujemo se na malim ekranima.

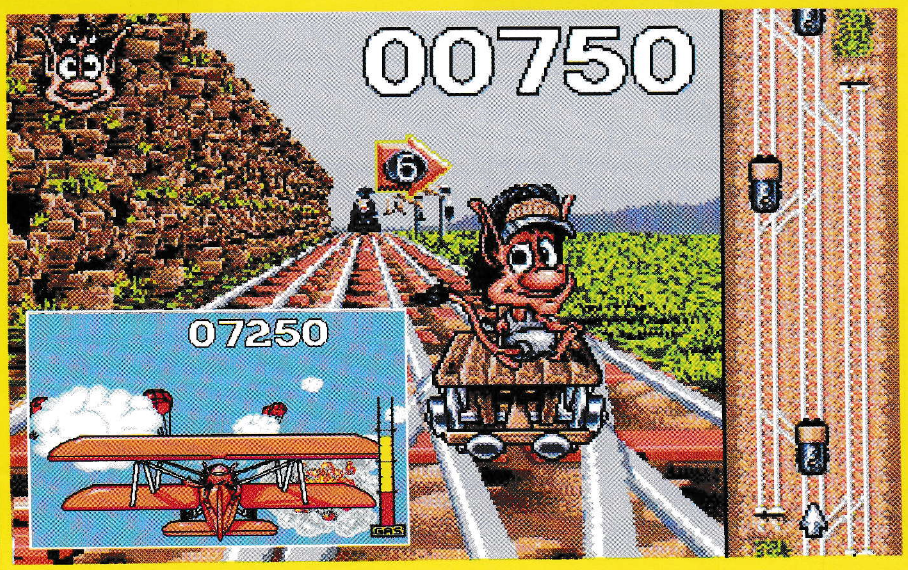
Hugo

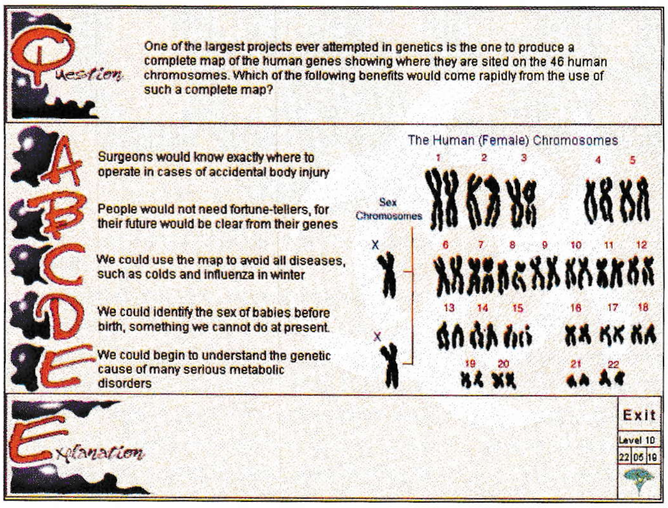
Proizvođač: Int. Television Ent.

Min. konfiguracija: Amiga 500, 1MB
Druge platforme: PC

Zvuk:	55%
Grafika:	83%
Igrivost:	92%

UKUPNO: 84%
Igrano na: Amiga 1200, 2MB





Acacia's Revise Series: Biology

"Šepate" li iz biologije i fizike, onda bi vam ovi CD-i mogli pomoći, ali samo ako nemate problema i s engleskim. Na svakom CD-u je više od 1000 pitanja podijeljenih u nekoliko osnovnih područja. Odmah ćete na početku odabrati broj pitanja iz pojedinog područja, a zatim započeti provjeru. Na svako pitanje bit će vam ponuđeno pet odgovora, ali je samo jedan točan. Pored svakog pitanja dolazi i slika ili skica koja vam olakšava rješavanje. Sučelje CD-a je vrlo dobro dizajnirano i, što je najvažnije, vrlo je jednostavno. Ustvari, svega je nekoliko opcija pa ćete se lako snaći čak i ako niste pravi kompjutoraš. Testiranje i vođenje statistike moguće je voditi za nekoliko osoba pomoću imena i lozinke što će ih program tražiti odmah na početku. Ovi bi se CD-i mogli primijeniti i u školi, a važno je pomenuti i nisku cijenu - samo 200 kn po komadu. Koliko smo zapazili, postoji još i izdanje za kemiju, a vjerojatno i za još koji predmet, ali i ovo je dostatno za prvi put, mogli bi se uplašiti od silnog učenja.

INFO

Acacia's Revise Series: Biology

Proizvođač: Acacia
OS: Win 3.1, Win 95, Mac System 7.1
Min.konfiguracija: PC 486/33, 8 MB, Power PC Mac, 8 MB

72%

Disney's Activity Center: The Lion King

Ljubitelji Disneyjevih animiranih filmova jamačno su uživali gledajući hit Lion King. Sada svome djetetu, ili sebi, možete priuštiti da se poigra sa svim likovima tog crtića. Na CD-u se nalazi niz igara čiji su glavni junaci likovi iz filma. Tu su poznate igre poput pogađanja parova (memory), slagaljki, traženja izlaza iz labirinta i sličnih, koje su namijenjene dječjem poboljšavanju audio-vizualnih opažanja, a tu je i mogućnost da djeca sama crtaju i bojaju razne slike. Grafika je lijepa, puno je glazbe i govora. Na CD-u je i šest videoisječaka iz filma Lion King. Sučelje je zgodno napravljeno, svakog trenutka možete zatražiti opis igre ili pomoć, a vrlo je lako i prijeći na drugu igru kad vam ova dosadi. Imate li kod kuće malog lavića ili lavicu, i želite da se dobro zabavi, kupite im ovaj CD i nećete zažaliti.

INFO

Disney's Activity Center: The Lion King

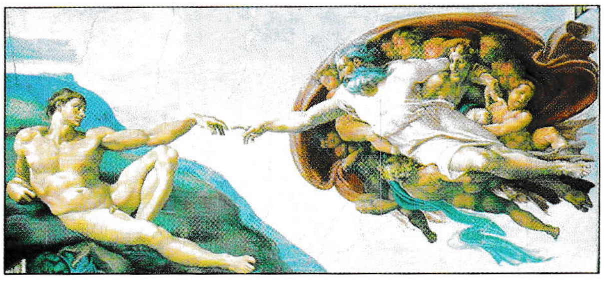
Proizvođač: Disney Interactive
OS: Win 3.1, Win 95,
Min.konfiguracija: PC 486/25, 8 MB

81%



Michelangelo

Vjerojatno ste čuli za ovog vrsnog i svestranog talijanskog umjetnika i za neka od njegovih najpoznatijih djela. Ali, želite li saznati više, onda je ovaj CD jedan od najboljih načina za to. Na njemu se nalazi 350 kolor snimki, 15 minuta audiozapisa, 20 minuta prigodne glazbe te mnoštvo podataka. Također ćete moći pregledati galeriju njegovih radova (slika, skica, skulptura, zgrada) vrlo detaljno opisanih. Da biste se nakon napornog proučavanja malo zabavili, tu je i igra - obična slagalica gdje morate složiti sliku Michelangelovog djela. Ukratko: ovaj CD bit će zanimljiv svima onima koje zanima Michelangelov umjetnički i znanstveni rad.



INFO

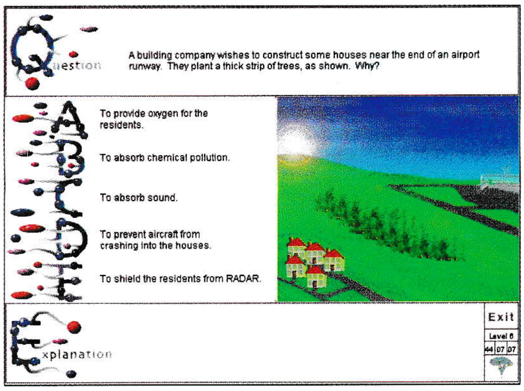
Michelangelo

Proizvođač: E.M.M.E Interactive
OS: Win 3.1, Win 95
Min.konfiguracija: PC 486/33, 4 MB

66%

Acacia's Revise Series: Physics

Ovaj CD je jedan od jednostavnijih, ali moramo priznati, uspjelijih nastojanja da se znanost približi našem svakodnevnom životu. Physics kombinira iskustvo klasične metode učenja tj. nastavnog predavanja s mogućnostima koje danas nudi multimedija. Iako se radi o klasičnoj provjeri znanja, gdje je uz pitanje ponuđeno nekoliko mogućih odgovore, animacije, video zapisi, zvuk i fotografija učinit će da ovih više od 1000 pitanja postane ugodna zabava. Treba istaći da svaki odgovor sadrži i vrlo jasno ilustrirano objašnjenje pa CD preporučujemo ne samo učenicima i studentima nego i onima koji su davno zaboravili knjige i školske klupe.



INFO

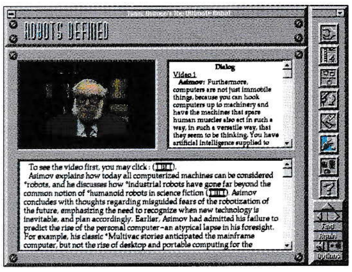
Acacia's Revise Series: Physics

Proizvođač: Acacia
OS: Win 3.1, Win 95, Mac System 7.1
Min.konfiguracija: PC 486/33, 8 MB, Power PC Mac, 8 MB

73%

Isaac Asimov's The Ultimate Robot

Ovaj CD je namijenjen ljubiteljima robota i robotike, ali i ljubiteljima Isaaca Asimova. Pruža vam se mogućnost upoznati se s robotima na nekoliko načina. Možete čak i sastaviti robota kakvog ste oduvijek željeli imati. Ako vas zanima kako je i kada počeo razvoj robota, pogledajte vremensku crtu, a možete naučiti i matematičke i fizikalne osnove pomoću kojih oni rade. Na CD-u se nalazi i nekoliko desetaka videoisječaka različitih igranih filmova, reklama i dokumentarnih snimaka gdje se pojavljuju najvažniji i najpoznatiji roboti. Isaac Asimov je pisac SF romana koji je i osmislio robote, stoga je i njemu na CD-u posvećena određena pozornost. Osim njegovih fotografija i ulomaka iz intervjua, bit će tu i nekih kraćih priča te snimke naslovnica njegovih romana.

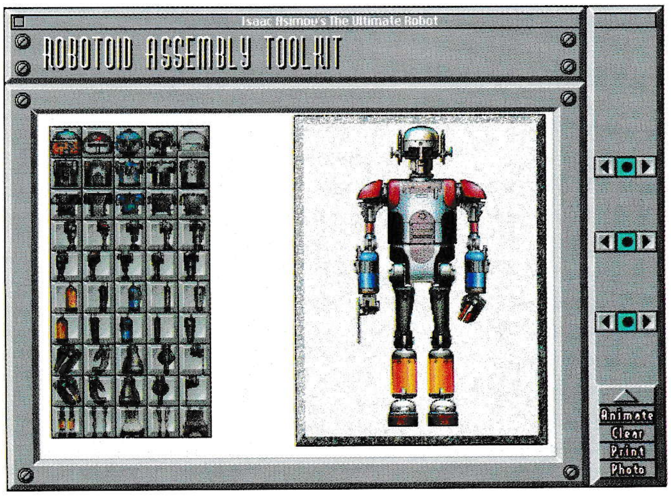


INFO

Isaac Asimov's The Ultimate Robot

Proizvođač: Microsoft Home
OS: Win 3.1, Win 95
Min.konfiguracija: PC 386/25, 4 MB

76%





World War 1

Ovaj će vas CD upoznati s Prvim svjetskim ratom, kao što ste i sami zaključili iz naslova. Podatke ćete moći pregledavati na nekoliko načina. Možete uzeti vodiča i on će vas provesti od početka do kraja rata tj. CD-a. Za ovaj se način odlučite samo kad imate barem nekoliko sati slobodnog vremena. Drugi je način odabrati samo teme i područja koja vas zanimaju. Tako, primjerice, možete pratiti događanja na bojišnici, u pozadini, pregledavati borbe i razna bojišta, doznati kakav je bio vojnički, a kakav civilni život i štošta drugo. Sve je predstavljeno na vizualno zanimljiv način, s mnoštvom autentičnih fotografija (preko 750), filmskih snimaka, zemljovida (60 komada), novinskih isječaka, intervjua sa sudionicima i slično. Moći ćete se posvetiti promatranju slika jer vas tijekom cijele igre prati glas koji vam objašnjava određenu temu (2 sata govora). S vremena na vrijeme, bit će tu i glazbe i pokoji zvučni efekat, što sve zajedno pobljšava ukupni dojam. Sve ćete događaje moći analizirati s pet različitih pozicija - proživjeti ih kao Amerikanac, Rus, Nijemac, Englez i Francuz. Moći ćete na zemljovidima promatrati kako i gdje su se vodile pojedine bitke. Iznimno dobro audio-vizualno dorađen CD i zanimljive i dobro predstavljene informacije je ono što ovaj CD čine jednim od boljih te će svi oni koji žele doznati nešto više o I. svjetskom ratu zacijelo uživati.

INFO

World War 1

Proizvođač: Flagtower
OS: Win 3.1, Win 95
Min.konfiguracija: PC 486/33, 8 MB

83%

Canon BJC 240

Canon je poznati japanski proizvođač kopirnih i laserskih uređaja (crno-bijelih i u boji), skenera, foto-tehnike i materijala. Osim što proizvodi za svoje potrebe, Canon proizvodi mehaniku za laserske, sublimacijske i ostale tipove printera raznih proizvođača. Tako na primjer u HP-ovim pisačima možete koristiti Canonove tonere i obrnuto.

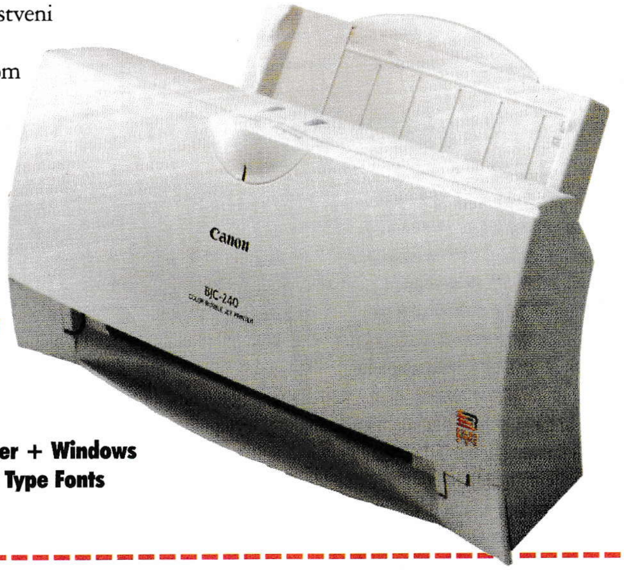
U ovom vam broju predstavljamo pisač koji privlači kupca jednostavnim načinom uporabe ali i iznimno pristupačnom cijenom. Canonov model BJC 240 je pisač vrlo lijepog designa, praktične primjene i dobrog ispisa.

Što možete očekivati od ovog simpatičnog mališana?

Za cijenu manju od 1300 kn možete dobiti vrhunski kvalitetni kolor otisak u 16,7 miliona boja pri fizičkoj rezoluciji od 360X360 točkica po inču (14X14 točkica po mm =196 točkica na mm2). Ovaj vrlo fleksibilan pisač može koristiti mnogobrojne vrste papira, od običnog, glossy-ja, High-glossy-ja pa sve do T-shirt transfer papira kojim možemo otisnutu sliku preslikati na majicu.

Kupce color pisača uvijek zanima kvaliteta ispisa i reprodukcija boje pa stoga valja istaknuti da je Canon Photorealism sustav postavio standarde pri tisku fotorealističkih slika, pa tako koristeći jedinstveni Canonov visokorezolucijski papir i posebnim Cartridgeom s foto-tintom postižemo vijerne boje, identične onima u prirodi, predivan odnos svjetla i sjene. Što se pak brzine tiče, BJC 240 karakterizira brzina od 3 stranice u minuti za crno-bijeli ispis te 2 minute za ispis stranice u boji.

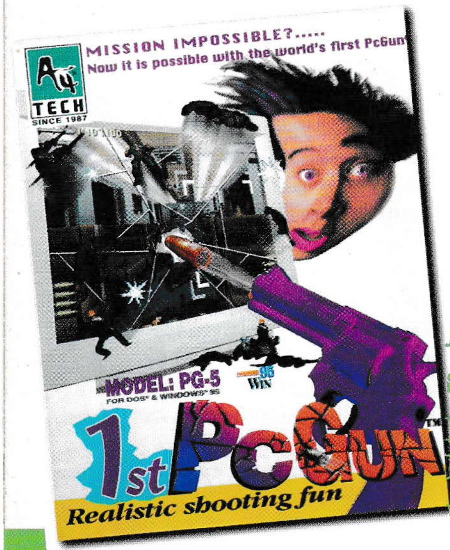
Dimenzije: 36x21x17
Težina: 2,6 kg
Software: Windows 3.1 driver + Windows 95 driver, Setuo utility, true Type Fonts
Format papira: A4, B5, A4



Pisač ustupio KSU Company
tel. 01/72 21 22
fax. 01/72 22 73
Velika Gorica, J. Dobrile 50
http://www.tel.hr/ksu-company

PC Gun

Silvano Bucić



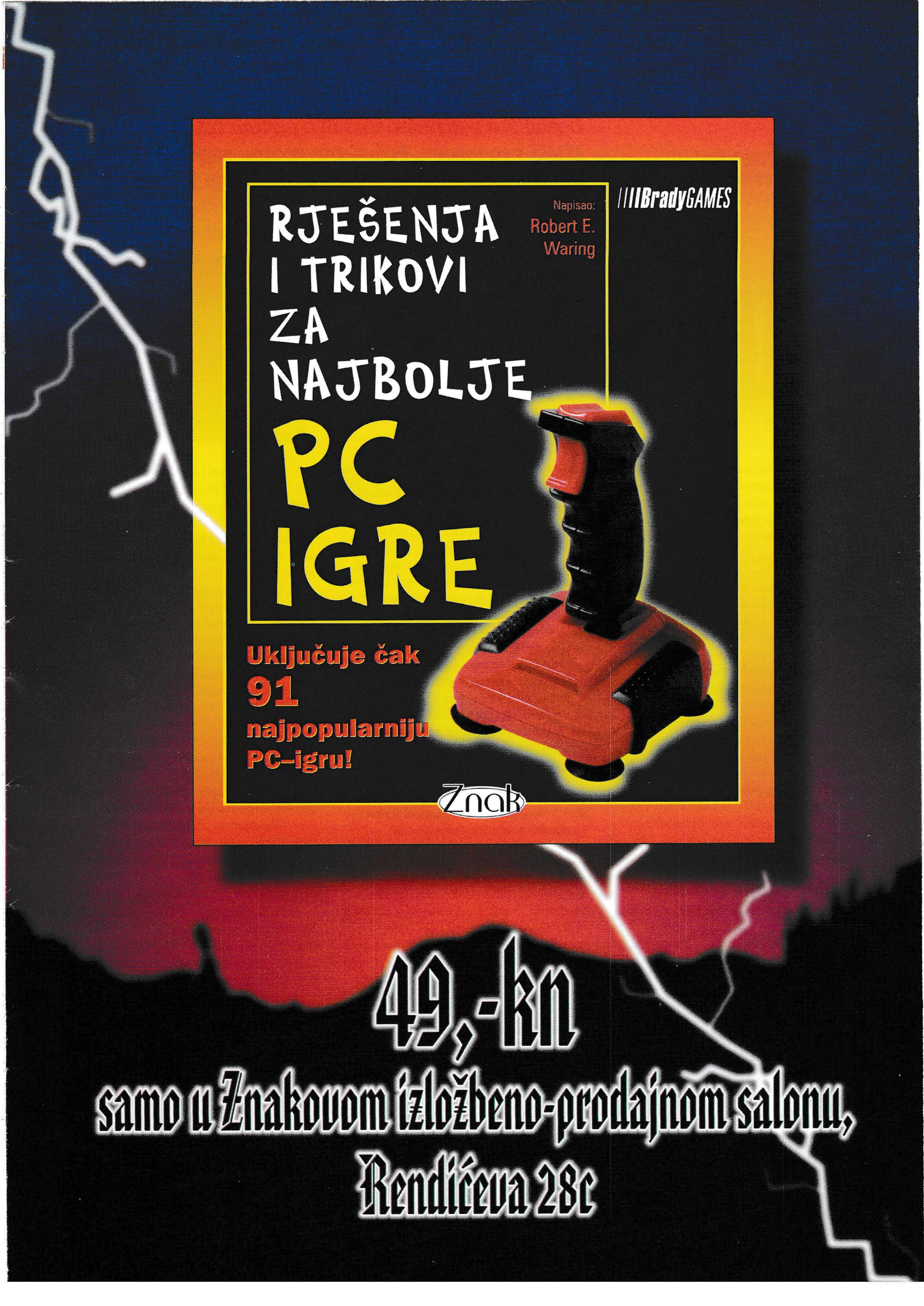
Ako ste do sada uspjeli nabaviti sve moguće dodatke za PC poput joysticka, svjetlosnih olovki, 3D naočala i sl. zasigurno ste uočili što vam još nedostaje...

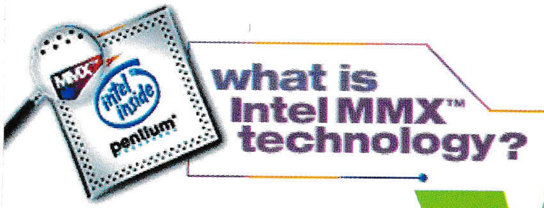
Po prvi put PC, vaš najvjerniji kućni ljubimac, može postati moćnim automatom za igre poput onih Seginih sa Virtua Copom, jer sada napokon možete nabaviti par smrtonosnih svjetlosnih pištolja tvrtke A4 Tech

A4 Tech se odlučio na ovaj potez uočivši sve veće mogućnosti multimedijalne PC opreme, koja je u posljednjih godinu dana poprilično dobila na brzini (P5-100 do P5MMX-200). Ovi pištolji su, moramo priznati, unijeli pravo osvježenje na već pretrpano tržište raznoraznim PC dodacima. U kompletu dobivate 1st PC GUN, 2nd PC GUN, PC GUN karticu i dvije igre, A.D. COP i Bon Bon. Karticu ubacite u slobodni slot u vašem PC-u i pokrenite instalaciju. Sve je nekom srećom Plug & Play, tako da smo ih bez problema instalirali. Pri prvim smo pokušajima već pomislili da s pištoljima nešto nije u redu - ciljanje je bilo gotovo nemoguće, no mudre su se Hackerove glave dosjetile zamračiti prostoriju, i eto, sve je funkcioniralo nevjerojatno dobro, uu tren oka upucavali smo kriminalce i spašavali taoce. Ruku na srce, ovi su pištolji među boljim dijelovima opreme koja mi se svidjela u posljednje vrijeme. Lijepo su dizajnirani i dobro leže u ruci, prilično su precizni a mogućnost igranja s prijateljem daje dodatnu čar.

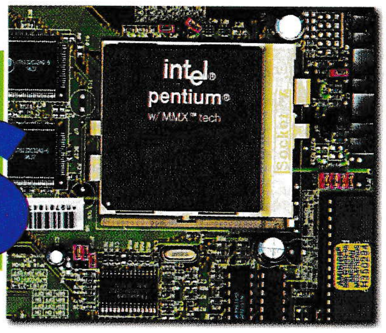
Za sada, na žalost, oskudna količina igara za njih no nadamo se da će se u skoroj budućnosti stvari popraviti i da će ovi pištolji zauzeti svoje počasno mjesto, tik uz bok najnovijem joysticku i 3D naočalama. Za ovu opremu trebat će vam i PC minimalne konfiguracije 486/66 sa 8Mb rama, no osobno se ne bih pretjerano pouzdao u ovakvu konfiguraciju već bih potražio ono što je i preporučeno (P5/100, 16Mb) ili jače računalo (ipak današnje igre traže maksimum od vašeg računala bez obzira na čemu pištolji rade). Na kraju moram spomenuti da je sve ovo kompatibilno sa DOS 6.22 i Win 95, a iz iskustva moram pripomenuti da pod DOS-om, ne bi živ čovjek vjerovao, igre rade brže!!!

PC Guns ustupio Melcomp
tel. 042/12 280, 12 281, 55 092
fax. 042/55 092
Zagrebačka 63, 42000 Varaždin
http://www.melcomp.com


RJEŠENJA
I TRIKOVI
ZA
NAJBOLJE
PC
IGRE
Napisao:
Robert E.
Waring
BradyGAMES
Uključuje čak
91
najpopularniju
PC–igru!
Znak
49,-kn
samo u Znakovom izložbeno-prodajnom salonu,
Rendićeva 28c



Dosad ste već nešto načuli o novom Intelovom MMX procesoru. Početkom godine započela je prodaja ovog najznačajnijeg unapređenja još od pojave 386-ice. Što je to, čemu služi i vrijedi li ga nabaviti istražili su samo za vas naši specijalni agenti Fox i Dana.



MMX files

Domagoj Korak

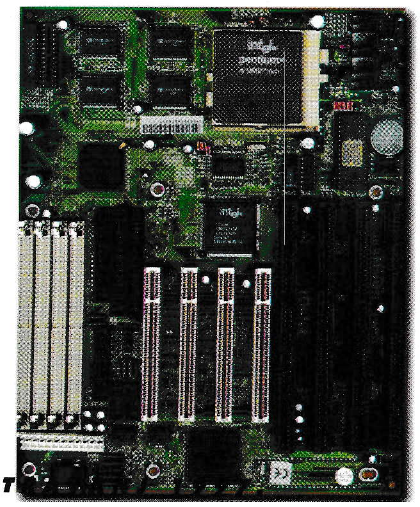
Intel je želeći dalje zadržati vodeću poziciju u procesorskoj proizvodnoj utrci, morao izmisliti nešto novo. Ako već ne novu generaciju procesora, a ono novu tehnologiju nazvavši je MMX (kodno ime bilo je P55C). Mada Intel taji značenje MMX kratice (tvrdi da nije MultiMedia eXtensions), poznato je da se MMX procesor od običnog Pentium procesora razlikuje po dodatnom setu 57 instrukcija koje se izvršavaju na novim MMX registrima. Ti registri rade po tzv. SIMD (Single Instruction-Multiple Data) načelu, omogućujući da se operacije izvršavaju na velikom broju podataka jednom instrukcijom. MMX procesori će tako znatno ubrzati rad s programima koji su napisani isključivo za MMX procesore. Pa čak i programi koji nisu razvijani za MMX bit će brži za 10-20 % nego na procesorima bez MMX zbog povećanja interne Level 1 cache memorije sa 16 Kb na 32 Kb. Dakle, novi MMX procesori moći će izvoditi stari softver (oko desetak posto brže), ali pravu će snagu tek pokazati softverom koji koristi MMX instrukcije.

Paranormal activities

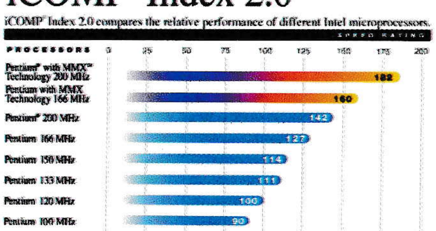
Ako vam još uvijek nije najjasniji daljnji razvojni put MMX procesora, onda je najbolje reći što ćete moći vrtjeti na njima. Zasigurno vas najviše zanima kako će izgledati igre: MMX procesor npr. na 200 MHz trebao bi bez problema vrtjeti vašu omiljenu kompleksnu 3D igru (pomoću ugrađenih instrukcija za množenje matrica) u rezoluciji 640x480 sa 16,7 miliona boja. Video sekvence koje će se pojavljivati između nivoa bez problema će postizati potrebnih 30 fpsa u spomenutoj rezoluciji. Zvuk u igri moći će, teorijski, pristizati s brojnih kanala uzorkovanih na 44 kHz. 3D surround efekti su uobičajena pojava i ne bi vas trebali čuditi. Pošto će većina igara podržavati multi-player igranje (modem, Internet), i tu će MMX poboljšati i ubrzati stvari - moći ćete brzo pakirati podatke u male pakete, čime će biti skraćeno i vrijeme potrebno za njihovo slanje.

ALTERNATIVNO

Mi, korisnici, imat ćemo dvostruke koristi od MMX tehnologije. Kao prvo, MMX će ubrzati izvršavanje programa, pogotovo onih multimedijskih (pod tim se misli i na igre). Svi oni programi koji se oslanjaju na grafiku, video, zvuk, a razvijani su MMX setom instrukcija, radit će u nekim slučajevima čak i pet-šest puta brže. Druga korist koju će donijeti MMX tehnologija je ta što će sada procesor moći obavljati i preuzeti većinu posla današnjih zvučnih kartica, modema, MPEG dekodera i ostalog. Stoga će kartice u skorijoj budućnosti pojeftiniti, jer će zahtijevati i manje hardverskih komponenti. Sony je na vrijeme uočio mogućnosti MMX procesora sklopivši svojevrsni ugovor s Intelom, šuška se da namjeravaju izbaciti na tržište MMX konzolu s DVD tehnologijom. Ta konzola bi trebala naslijediti poznati nam Playstation.



iCOMP® Index 2.0



Već ćete u ovom broju Hackera moći čitati o igri POD, razvijenoj za MMX procesor. Rebel Moon Rising je također jedna takva igra, a dolazi nam iz GT Interactivea. To je 3D akcijska igra u kojoj štitite Zemlju od svemirskih napadača. Igra se u 640x400 rezoluciji u 16-bitnoj boji i dinamične je 3D grafike. U pripremi su MMX verzije igara Unreal, Jazz Jackrabbit 2, Deathtrap Dungeon, Comanche 3, F-22 Lightning 2 i Armored Fist 2. Od "ozbiljnog" softvera spremni za MMX su Adobe PhotoShop i PhotoDeluxe, MS Picture It, Macromedia Director te još par nepoznatijih grafičkih programa. U pripremi je i Corel sa svojom proizvodnom paletom. Nema baš mnogo gotovih programa koji znaju iskoristiti MMX mogućnosti, ali ubrzano se radi na tome pa već za par mjeseci možemo očekivati gotovo sve važnije programe kompajlirane za MMX procesore.

Believe

Treba li vjerovati MMX procesorima? Naravno, oni su već tu i viđat ćemo ih sve češće. I Intelov najači suparnik, Cyrix, najavio je da će njegov novi procesor pod kodnim imenom M2 biti u potpunosti MMX kompatibilan. M2 će imati 64K interne cache memorije kao i novi AMD-ov Mx686 procesor. Cijene MMX procesora ne bi trebale biti puno veće od današnjih procesora, a dobitak je očit. Dakle, izbor je jasan. Ako razmišljate o kupnji novog računala, nema dvojbe - MMX inside.

Ploču i procesor ustupio na testiranje Melcomp:
tel. 042/12 280, 12 281, 55 092
fax. 042/55 092
http://www.melcomp.com
Zagrebačka 63, 42000 Varaždin

EduKon
edukacijski kontinuum

Domagoj Korak

Prvi susret s računalom rijetko prolazi bez problema. Ako ste početnik ili ako vam treba stručna pomoć ili dobar savjet, EduKon je mjesto na koje morate svratiti.

Poduzeće EduKon brine za vašu edukaciju organizirajući računalne tečajeve, ali, za razliku od drugih informatičkih škola i tečajeva, oni prilaze korisniku na potpuno drugačiji, čovjeku primjereniji način. Njihova je osnovna nakana sve tečajne polaznike uvesti u računalni svijet, ali oplemenivši pritom i odnos čovjeka spram računala. Čak i oni s najvećim predrasudama prema sve potrebnijem ljudskom pomagalu današnjice postaju vrlo brzo svjesni činjenice da će im računala olakšati obavljanje njihovih svakodnevnih poslova. Pokušavajući razbiti sve mistifikacije oko računala, pedagozi i informatičari iz EduKona svoje polaznike polako ali sigurno uče pravilnom pristupu računalima.

EduKon se odnedavno nalazi na novoj adresi, u lijepo uređenim i ugodnim radnim prostorijama u ulici Kralja Držislava 12. Ako ste tek kročili u informatički svijet nespretno istražujući abecedu informatičke pismenosti, u EduKonu možete upisati osnovni tečaj za potpune početnike (MS DOS, Windows 95, osnove obrade teksta) ali i cijeli niz specijaliziranih. Specifičnost EduKona je i to što vas oni neće učiti radu u nekom određenom programu (npr. CorelDRAW) nego ćete moći upisati tečaj grafičke pripreme u kojem ćete naučiti sve vezano za to (CorelDRAW, Xara, PhotoShop, Page Maker i slično). U pripremi je posebna, dječja, učionica u kojoj će im na zabavan, njima prilagođen način, biti omogućeno upoznavanje s računalima. Dakle, dok roditelji u susjednoj prostoriji budu učili sve tajne AutoCAD-a, Excela ili Interneta, njihovo će dijete crtati na grafičkim tabletima svoja prva digitalna umjetnička dijela. EduKon je uvijek otvoren za svoje sadašnje ali i bivše polaznike koji mogu doći subotom prijepodne i pitati sve što ih zanima. Namjeravate li kupiti novu informatičku opremu, djelatnici EduKona izaći će vam u susret i pri kupnji hardvera, softvera i knjiga, pomoći će vam savjetom bude li bilo kakvih za vas nerješivih problema ili možda samo želite društvo za ugodan razgovor o računalima. Na više od dvadesetak najnovijih računala, u ugodno uređenom prostoru i uz new age glazbu nećete ni osjetiti kako je vrijeme brzo prošlo, a već ste naučili raditi u nekom programu. Za vrijeme stanke možete se opustiti uz kavu (kušali smo je i doista je odlična) u omanjem caffe baru pod krovom EduKona. Dragi čitatelji, prijeđite Rubikon, dođite u EduKon - jer oni imaju znanje i otkrit će vam mnoge računalne tajne.



Star Wa Special Ed

Patrik Pencinge

Davne 1977. osvanuo je u kinima prvi nastavak iz serijala Rat zvijezda (Nova nada) požnjevši neviđen uspjeh. U trogodišnjem razmaku pojavila su se još dva nastavka - Imperija uzvraća udarac (1980.) i Povratak Jedia (1983.). Već je prvi nastavak svojim dotad neviđenim specijalnim efektima prestigao E.T. i ponio laskavu titulu najgledanijeg filma svih vremena tj. filma koji je donio najveću zaradu!



Dok broj Star Wars fanova neprestano raste, G. Lucas je, nadahnut Kurosawinim filmom The Hidden Fortress, spreman za novi nastavak.

Nova nada za Ratove zvijezda

U trilogiji je glavni mladi Luke Skywalker (glumi ga Mark Hamill) koji spletom okolnosti dolazi u posjed dviju droida, protokolnog C-3PO-a i malog astrogacijskog R2-D2, u čijim se memorijskim bankama nalaze tehnički podaci o strahovitoj imperijijinoj stanici "Zvjezda Smrti" prijeko potrebnim pobunjenicima. Preko njih saznaje o princezi Leiai (glumi je Carrie Fisher) i odlučuje spasiti je šaka Grand Moff Tarkina (visoki vojni djelatnik Imperije kojeg glumi Peter Cushing) i careve desne ruke Darth Vadera, tamnog lorda Sitha. Na njegovoj misiji pratit će ga krijumčar meka srca, Han Solo (Harisson Ford) i njegov vjerni prijatelj Chewbacca.

Ovaj film je izvrstan od početka do kraja - odlična režija, prekrasna scenografija, dobra gluma i fantastična kamera učinili su ovaj film vječnim, klasikom. No, nije sve u

ZANIMLJIVOSTI

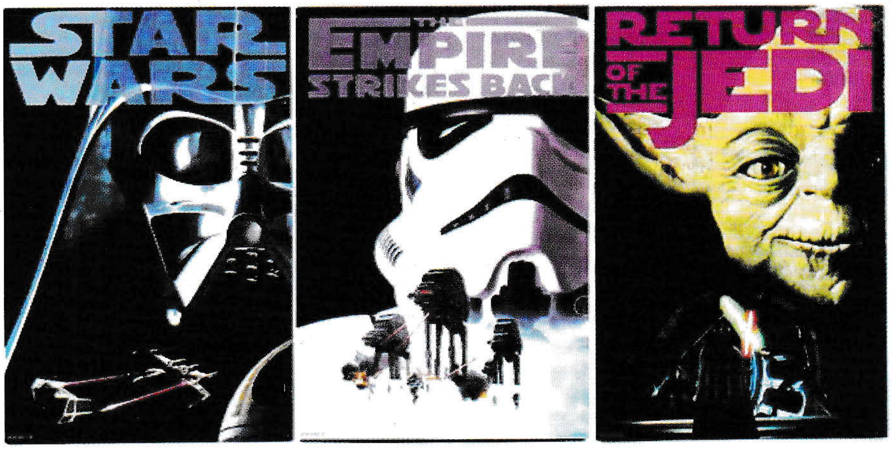
Neki od glumaca postigli su globalnu slavu (npr. Harisson Ford) ali zarada je onaj bitan element oko kojeg bi se moglo sporiti. Na početku svoje karijere, Ford je potpisao ugovor i snimio film za neku sitnu crkavicu (naravno, 10000$ po danu snimanja i nije velik novac usporedimo li ga s onim što Ford danas zarađuje). Vrlo je vjerojatno i za očekivati je da će ovaj slavni glumac podnijeti zahtjev za dijelom novca i od Specijalnog izdanja... Što se pak tiče Marka Hamilla (Luke Skywalker), on baš i nije u potpunosti iskoristio odskočnu dasku koju mu je Rat zvijezda ponudio. Najveći domet su mu visokobudžetne kompjutorske igre (Wing Commander 3,4,5?) i ne baš zavidna zarada.



rs
ition



Konačno ćete vidjeti the mighty Sarlacc, legendarno biće iz pustinje koje svoje žrtve vari tisućama godina...



specijalnim efektima i svemirskim borbama, i radnja je savršeno dotjerana do posljednje sitnice; ispreplići se dobro i zlo, crno i bijelo. Tek odgledavši cijelu trilogiju, dokučit ćete bit Rata zvijezda.

No pustimo ono što je bilo i pozabavimo se novim stvarima. Što se to toliko poboljšalo? Kao što ste mogli i pretpostaviti, najveće promjene pretrpio je tehnički dio filma. Kao prvo, sva tri dijela su kompjutorski, sličicu po sličicu, izoštreni, čime im je poboljšan kontrast i zasićenje bojom te sada izgledaju puno realnije. Zvuk je posebna priča - svi zvučni efekti su ponovno napravljeni i to u najboljoj novoj THX tehnici. I kompjutorska grafika je dobila svoj dio kolača - na nebrojeno mjesta ubačeni su razni roboti, preleti svemirskih brodova, a tu su i prekrasni panoramski preleti naselja i gradova (npr. svemirske luke Mos Eisley, i Bespina grada u oblacima, a vidjet ćemo i prvi put imperijalnu prijestolnicu Coruscant).



ZANIMLJIVOSTI

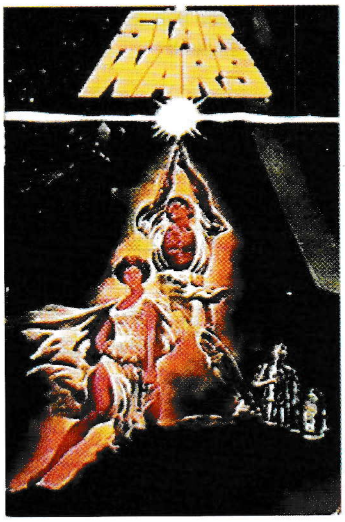
Za kraj bih vas htio počastiti još nekim podacima. Prvi dio STAR WARSA stići će u kina 1998. (Nova nada, Imperija uzvraća udarac i Povratak Jedia su 4., 5. i 6. epizoda Star Wars serijala). Okosnica prve trilogije biti će prijelaz Anakina Skywalkera na tamnu stranu Sile odnosno nastanak Darth Vadera. U pozadini će biti klonski ratovi, pad stare republike i dolazak na vlast cara Palpatinea.

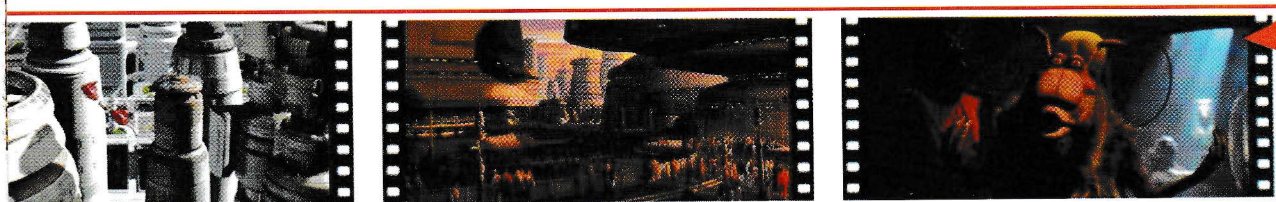
Zašto Special Edition?

Kad je George Lucas snimao prvi film Star Wars trilogije, pojedine scene i sekvence nisu ispale nabolje, a jedna je čak u cijelosti izostavljena (poznata scena s Jabba the Huttom u Novoj nadi). Kad je trilogija završena, počeo se George ponovno zanimati za vraćanje te sporne scene u film. Kako bi proslavio dvadeset godina Ratova zvijezda, George Lucas je stvorio film kakav je želio od samog početka. Uvijek je govorio da orginalni Ratovi zvijezda nisu nikad dosegli punoću njegove vizije jer to jednostavno nije bilo tehnički ni moguće, ali vremena su se promijenila i George konačno može biti sretan jer Star Wars je tu, bolji nego ikad!

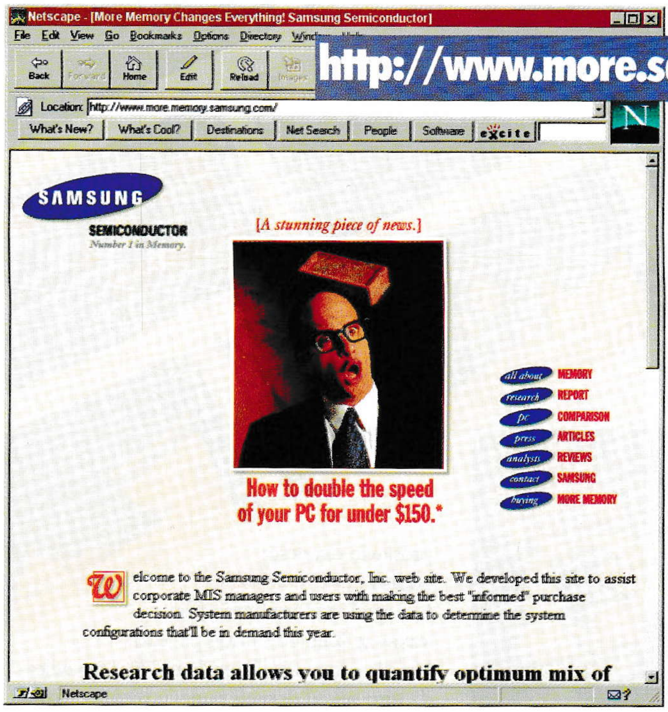
Otkud ideja?

George Lucas je jednom je rekao da je želio stvoriti novi mit koji bi zauzeo mjesto koje su dotad zauzimali vestern-filmovi. Uskoro je shvatio da se radnja mora odvijati izvan okvira poznatog, baš kako je to slučaj i s vesternima, a opet vjerodostojnost je bila uvjet. Jedino takvo mjesto bio je svemir... A long time ago, in a galaxy far, far away,... I tako, malo po malo, stvoren je mit na kraju 20. stoljeća!





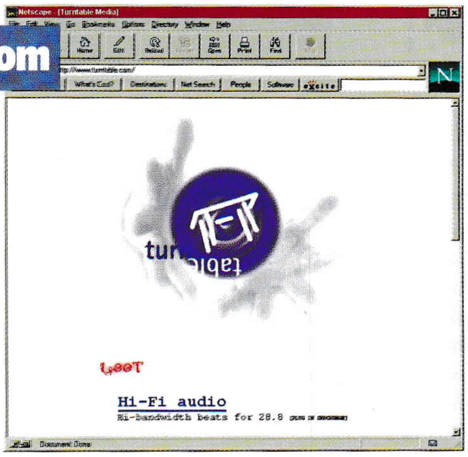
Kvaliteta S.E.a će biti i više nego primjetna, sa dodanim kompjuterskim sekvencama.



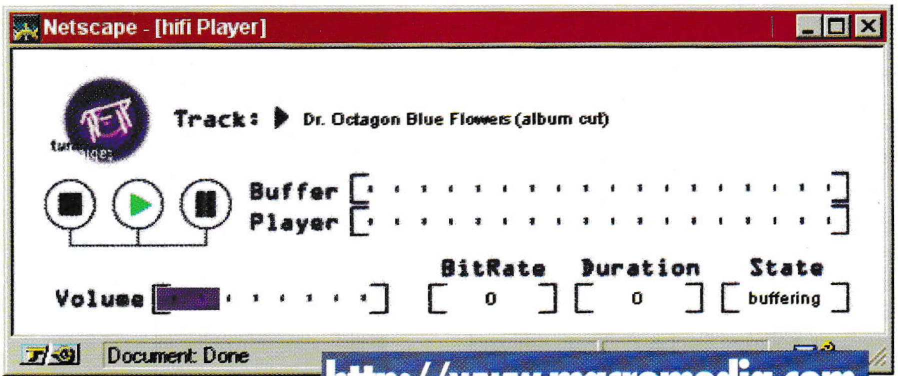
http://www.more.samsung.com

Kako bi privukli kupce za kupnju njihove memorije, u svoju reklamnu kampanju Samsung je uvrstio i ovaj SITE. Doznajte sve o svim vrstama memorija, o cijenama i najnovije BENCHMARKOVE. Također su dostupni i rezultati testova mnogih platformi pa ćete lako odrediti što bi vama najviše odgovaralo.

http://www.turntable.com

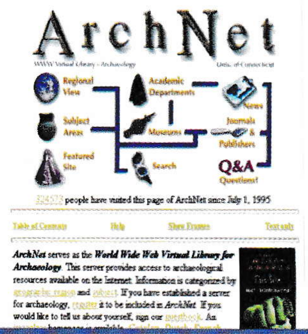


Kao što mu i samo ime govori, ovaj site je posvećen glazbi (turntable u DJ žargonu znači gramofon). Uz recenzije različitih albuma u nas nepoznatih glazbenika pretežito eksperimentalne i strictly klupske glazbe, ovdje možete naći i SHOCKWAVE player glazbu (ovaj plug in za Netscape možete nabaviti na www.macromedia.com)



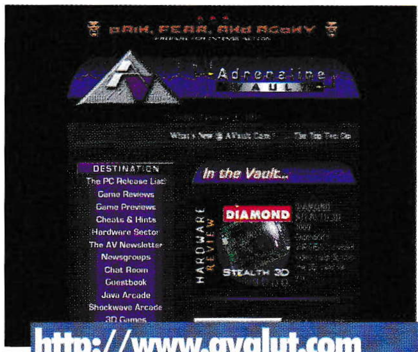
http://www.macromedia.com

Ovaj smo site specijalno izvukli zato što se na njemu mogu nabaviti raznorazni plug ini za Netscape. Najpoznatiji i najzanimljiviji su oni za slušanje glazbe i gledanje animacija s nekog sitea na internetu koji podržava ove plug inove, a podržavaju ih većina profesionalnih siteova velikih tvrtki.



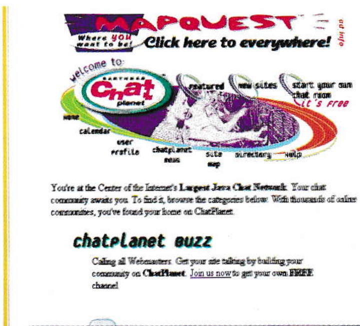
http://www.lib.uconn/ArchNet

Ovo je jedna od brojnih VIRTUALNIH knjižnica na INTERNETU, ali je specijalizirana za arheologiju. Osim što možete skinuti mnoštvo pisanog materijala, dostupne su i mnoge slike.



http://www.avalut.com

Još jedan site orijentiran igračima... Kao što pretpostavljate, sadrži mnogo besplatnih DEMOA, opisa, rješenja, slika iz igara. Tu je i CHAT...



http://www.chartplanet.com

Jedan od najboljih i najposjećenijih CHAT servera u WWW obliku. Nije vam potreban nikakav dodatni softver osim Netscapea/Explorera s podrškom za Javu. Odličan dizajn!

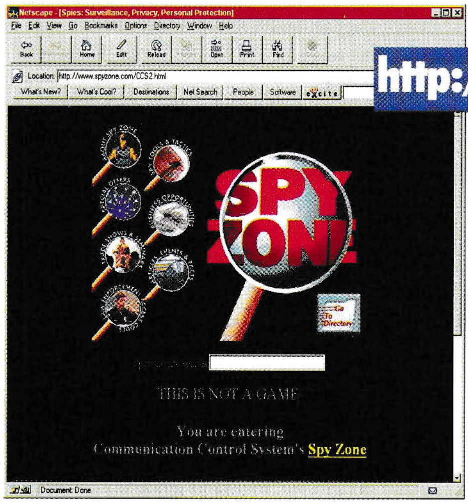
http://www.starwars.com



Glavni site istoimenog filma... Izvedbom i sadržajem spada u sam vrh Internet ponude. Sadržava stvarno mnoštvo informacija, slikovnog, zvukovnog i video materijala! May the force be with you...

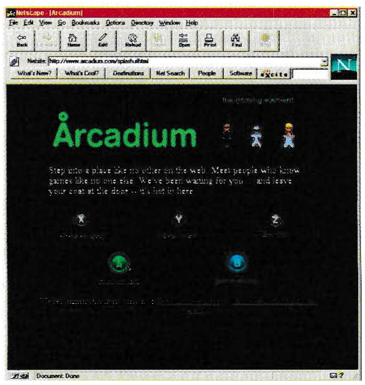
---

http://www.spyzone.com



Prikriveni double-0-nešto agenti, ovo je site za vas. Špijunaža, kako je ostvariti te kako se zaštititi od neželjenih pogleda (ušiju, noseva). Zapanjujuće je što su informacije pisane u obliku konkretnih savjeta pa čak i konkretne špijunske opreme.

http://www.arcadium.com



Jedna od tzv. GAMING ARHIVA na Internetu. Ovdje možete pronaći mnoštvo korisnih i još više nekorisnih stvari. Između ostalog, tu su razni linkovi, megabajti za DOWNLOAD, chat... Posebna pozornost posvećena je vlasnicima konzola.

NET PLUS

http://www.xs4all.nl/~kink/love/
Izračunavanje uspješnosti ljubavne veze. Samo upišete imena..

http://www.netfun.com/cybercity/
Pridružite se životu cybeer zajednice.

http://www.geocities.com/NapaValley/1702/
Sve živo o bananama.

http://www.bizniz.com/eurocool/
Europski site dana.

http://www.bizarremag.com/
Časopis Bizzare.

http://www.vhf.org/
Udruga koja u nekomercijalne svrhe snima najveće svjetske katastrofe na VHS i potom ih razmjenjuje.

http://www.itsc.com
Internacionalni potrošački klub.

http://gopher.nypl.org
Javna biblioteka grada New Yorka.

http://www.outdoors.ucsf.edu/ou/
Kako se provoditi u prirodi?

http://idnet.qc.ca/~patry/
Saznajte koliko je jedan čovjek ništavan spram svemira, a koliko ipak i velik.

http://www.jayi.com/Fishnet/WFotD/
Najčudnija činjenica dana.

http://www.peperami.com/index.html
Klub mrzitelja povrća.

http://www.netrom.com/~ackerman/t10.htm
Iako prilično oskudno uređena, ova je stranica sadržajno iznimno zanimljiva. Ovdje ćete dobiti rezultate glasovanja o najboljim i najlošijim igrama tjedna na Internetu (svijetu). Red Alert je već neko vrijeme na vrhu...

http://www.mowieweb.com:80/MOVIE/alltime
50 najboljih filmova svih vremena. Ovo nije filmska lista koju su stvorili subjektivni kritičari, nego je presudna bila financijska uspješnost. Najveća zanimljivost: u posljednja 2 mjeseca vodstvo legendarnom E.T.u preuzeo je remake Rata Zvijezda (prvog dijela, New Hope) poboljšanim zvučnim efektima i odličnom grafikom!

http://www.jmc.mit.edu/photoshp/gamma.htm
Ovaj URL trebao bi biti polaznom točkom svima koji rade u Photoshopu, osobito u njegovoj novoj 4.0 verziji. Ovaj site je prvenstveno mjesto na kojem možete "skinuti" makroe (ACTIONS) za Photoshop. Vjerujte, ima zaista zadivljujućih...

U dubinama Windowsa 95...

Jadranko Tudović

Kao logičan nastavak dosadašnjih tekstova u maloj školi Windowsa 95, u ovom broju ćemo se doista otisnuti u same dubine prozora 95. Pa ako ste i napredniji korisnik, dobro će doći mala sistematizacija dosadašnjeg znanja.

Doista, o dubinama Windowsa bismo mogli unedogled pisati. Spomenimo samo nešto što se zove Registry - prava poslastica za Hackere, a neiskusnima vrlo opasno mjesto za kopanje! No, nećemo baš kopati po samom dnu jer, iskreno rečeno, bolje je ne znati sve detalje koji se ionako nadopunjuju svakom novom inačicom. Ono što je vrijedno naučiti je služiti se sljedećim opcijama izbornika START: DOCUMENTS, SETTINGS, FIND, File Find.

DOCUMENTS - ništa zamršeno, pamti najviše zadnjih 15 korištenih dokumenata. Kako obrisati ponuđenu listu dokumenata? Klikamo na gumb Start, opciju Settings, TaskBar, Start Menu Programs, a potom u tako dobivenom prozoru klikamo na gumb Clear, i to je sve! Jednostavno, zar ne?

SETTINGS opcija nudi:

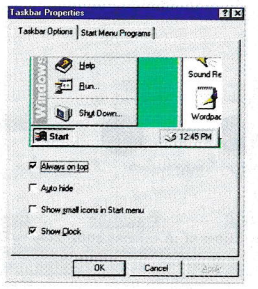


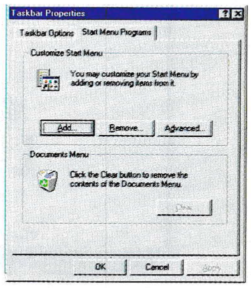
Control Panel - prozor krcat ikonicama raznih alata za podešavanje Win95 i hardvera računala.



Printers - nezaobilazan detalj koji nam omogućuje potpunu kontrolu rada na printeru, prije svega, instaliranje (Add new printer) novog printera u Windows okružju pa sve do Print Managera - programa za nadzor ispisa u višezadaćnom Windows okružju.

Taskbar... - kontrola za dodavanje ili





uklanjanje poziva pojedinih programa u sustavu izbornika Start. Isto tako, možemo upravljati izgledom i ponašanjem Taskbara (trake sa zadaćama). Ono što je inicijalno, uključeno je: Always on top - što znači da ćemo uvijek vidjeti traku sa zadaćama iznad otvorenih prozora. Želite li uvijek imati čitav ekran na raspolaganju, koristite opciju "Auto hide" - redak trake sa zadaćama iskače na površinu tek kad mišem dođemo do donjeg ruba ekrana.

Ako želite ugraditi poziv nekog instaliranog programa u izbornik Start, otvorite karticu Start Menu Programs i klikajte na gumb Add. Za napredne i istraživački raspoložene pokazat ćemo, primjerice, ugradnju Explorera u izbornik Start: klikom na gumb Add, bit će tu novi prozor u kojem je najlukavije klikati na gumb Browse (preglednik). Pronašavši mapu Windows i u njoj program Explorer.exe (pozor: abecedno su složeni programi), klikamo na nj i na gumb Next u tom prozoru. Poslije je važno reći Windowsima u koju mapu želimo postaviti poziv programa. Probajte izborom na Start menu! Uklanjanje programa iz Sart izbornika je puno izravnije. Napominjem da to nije brisanje aplikacije s diska, nego samo odstranjivanje pozivnog imena iz izbornika Start.



Pomoću Control Panela možete pristupiti svim dijelovima vašeg računala, od podešavanja hardvera i programa pa sve do podešavanja korisničke šifre.

Control Panel

Pogledajmo detaljnije ponuđene nam alate i njihovu namjenu:

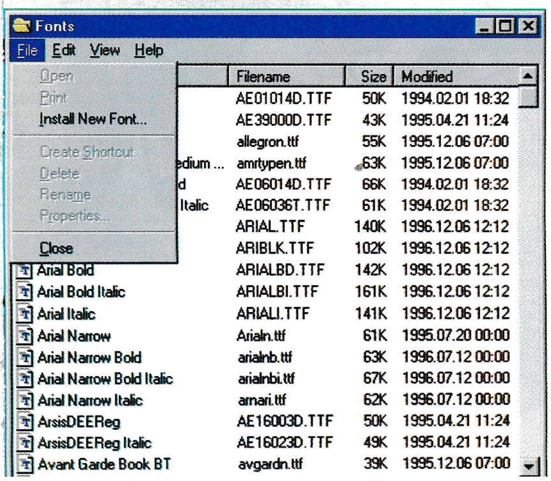
Add New Hardware - služi za dodavanje novog hardvera u naš računalni sustav. Tada se pokreće tzv. Instalation Wizard glatko nas vodeći kroz proceduru koja inače nije tako jednostavna.

Add/Remove programs - slično prethodnom alatu ali na softverskoj razini. Ako instaliramo novi softver ili postojeći ukloniti i izmjeniti postavu samim Windowsima.

Date/Time - vjerojatno naslućujete, služi za podešavanje datuma i vremena našeg sustavskog sata. Ovo možemo postići i dvostrukim klikom u desnom donjem uglu trake sa zadaćama (na području sata).

Display - koristimo želimo li mijenjati razlučivost ekranskog prikaza i broj boja - naravno, u granicama mogućnosti ugrađene video kartice vašeg računala. Danas je gotovo normalno imati 32 ili 64 bitnu grafičku karticu s 1MB VRAM - na 14" monitoru maksimalna prihvatljiva rezolucija je 800x600 u 64k boja tzv. High color. Često će multimedijski, animirani programi tražiti svega 256 boja, što ćete upravo ovdje podesiti. Većina Win95 korisnika koristi skraćeni put do tzv. Display Properties - klik desnom tipkom miša na prazno mjesto radnog stola (Desktopa). Treba napomenuti da je inače potrebno resetirati Windowse prilikom promjene rezolucije i broja boja, ali, srećom, nova inačica Win95 to ne traži, a za one koji imaju staru verziju rješenje je u tzv. Plus paketu. Takve i slične rutinice koje olakšavaju rad možete naučiti u EduKonu.

Fonts - ova ikona otvara mapu pohranjenih datoteka pisama (fontova) instaliranih u Windowse. Općenito, vaše računalo može imati popriličan broj fontova, stotine njih, no, koristite li neke egzotične forme, tada ih nastojte ponijeti na disketi zajedno s tekstom u kojem ih koristite. Pitate se, kako to ponijeti fontove? Nije teško. Prvo, svaki tip slova je samo jedna datoteka, s nastavkom *.TTF (sve one s nastavkom *.FON nemojte ni pogledati!). Drugo, treba samo saznati koje ime nosi ta datoteka. Upravo za to nam služi mapa Fonts u kojoj piše i Font Name i File Name. Iz te mape jednostvno mišem povučete željeni font npr. na disketu i dođete kod frenda odštampati svoje remek-djelo!



ŠŽČ... problematika

Želite li bez problema prenositi svoje tekstove, držite se Arial ili Times New Roman s oznakama CE (CE=Central European). Fontovi s oznakama L2 (Latin2) ili EE (Eastern Eurpoe) također imaju naša slova. Sve u svemu, naša će se slova uredno ispisivati na ekranu i pisaču ako ste podesili:

1. tipkovnicu sa oznakom Hr
2. odabrali tip slova sa oznakama CE, EE ili L2

Kako dodati novi font u listu fontova naših Windowsa? Jednostavno, stavimo disketu ili CD sa željenim fontovima u pogon i aktiviramo ikonu Fonts, oodaberemo izbornik File, opciju Install New Font. Dalje vas Win95 sami nepogrešivo vode do kraja.

> **Nekoliko diskretnih pitanja za kraj ?**
>
> **Zašto još niste prešli na Windows 95?**
> **Ako jeste, imate li poteškoća u radu? Hardverskih, softverskih? Ako imate, navalite s pitanjima! Nestrpljivo vas čekamo jer Win97 su već tu... A gdje smo mi?**

Internet - ovaj se alat pojavljuje imate li noviju inačicu Windowsa 95 (s brojem 4.00.950 B) ili instalirate li Internet Explorer 3.0.

Joystick - služi za odabir i kalibraciju igraće palice. Možemo sačuvati podešavanja čak za 16 različitih igraćih palica pa tijekom kasnijeg korištenja odabiremo onu koja nam treba za određenu igru.

Keyboard - služi nam za podešavanje brzine tipkovnice kao i vrste pisma, primjerice, hrvatske tipkovnice ili one s američkim rasporedom. Tu se, također, nalazi rubrika za uključenje indikatora jezične vrste tipkovnice u traci sa zadaćama (...ono Hr ili En!), "Enable indicator on taskbar".

Modems - ovo je alat za instalaciju novog modema ili podešavanje postojećeg.

Mouse - opet ista priča. Podešavanje brzine rada. Ako ste ljevak, ovo je mjesto gdje možete pretvoriti desnorukog miša u ljevorukog.

Multimedia - služi za podešavanje instaliranih multimedijskih dodataka na računalu: Audio, Video. MIDI, CD Music.

Network - omogućuje naknadno podešavanje konfiguracije, mrežnih protokola i dodjele prava pristupa mrežnim resursima.

Passwords - ovdje se petlja s lozinkama, no dokle god vam ne bude trebalo, zaobilazite ga u širokom krugu.

Printers - posebna priča koja se samo ponavlja unutar kontrolnog panela. Objasnit ćemo je posebno.

Regional Settings - Jedna od važnijih sporednih stvari. Tu se Windowsima definira simbol valute (za kune: kn), zatim način ispisa vremena i datuma.

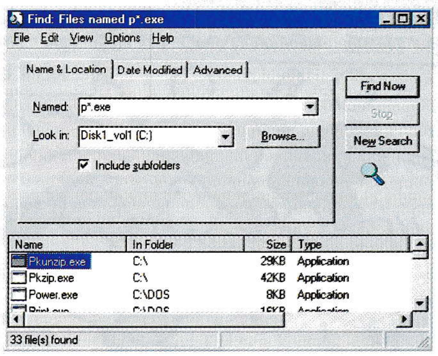
Sounds - omogućuje pridruživanje *.WAV zvukova radnjama koje radimo u Windowsima 95.

System - prozor u dubinu hardverskih komponenti našeg računala. Osnovna je stvar, za početak dostatna, vidjeti koje je snage vaše računalo, koji imate procesor, koliko RAM-a i koju inačicu Win95.

Napomena: Inačica *.950A ne prepoznaje IBM, Cyrix i AMD procesore, ali radi s njima potpuno ispravno. Isto je tako zanimljivo pogledati karticu Performance, ali, molim - samo gledati!

U traganju za izgubljenim blagom!

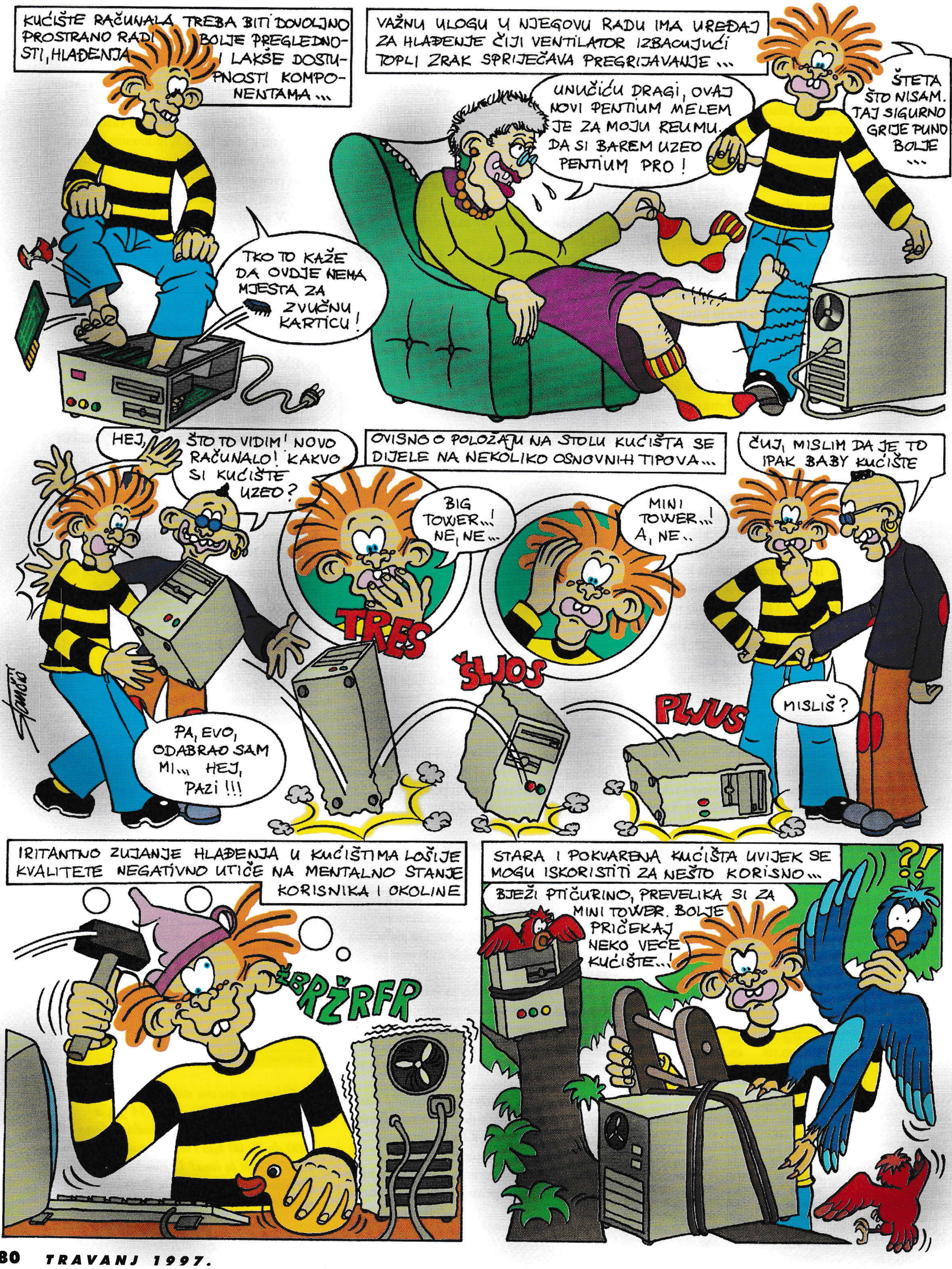
Ovo je tema mnogih igara, ali i životnih scenarija. Zamislite da imate neku jako vrijednu datoteku na disku, a ne znate gdje točno počiva to izgubljeno blago na vašem računalu! Naravno, nisu se one same zagubile, jednostavno smo zaboravili u kojoj su mapi ili kako se točno zovu... U DOS-u se za njima traga, primjerice, ovako: DIR p*.exe (dakle, želimo sve datoteke koje počinju slovom P i imaju nastavak EXE). U Windowsima 95 traženje provodimo pomoću opcije Find u izborniku Start ili desnim klikom na ikonu My Computer ili na ikonu diska. Bilo kako bilo, to bi u Win 95 izgledalo ovako: u dnu prozora Find Files pojavljuje se popis pronađenih datoteka po zadanom kriteriju traženja. Ovo je vrlo praktičan sustav s puno jačim opcijama skrivenim u dodatnim karticama Date Modified i Advanced.

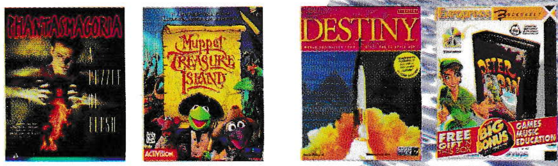


Odgovore na sva vaša pitanja potražite na tel. 01/ 44 60 30 ili 44 54 00, a možete nam i doći svakog radnog dana od 8:00 do 20:00 kao i subotom od 10:00 do 13:00. Gdje to ima? U EduKonu, Kralja Držislava 12/II. Prijeđite Rubikon - svratite u EduKon!

MALA ŠKOLA RAČUNALA

CRTA I PIŠE GORAN STANČIĆ





3D Lemings	379,00
A Train & Con Set	199,00
Afterlife simulacija	399,00
AH64-D Longbow, simulacija helikoptera	449,00
Air Power	359,00
Albion	399,00
Allied General	369,00
American civil war	399,00
Apache Longbow 95	399,00
ATF Advanced Tactical Fighter	429,00
Azrael's Tear	399,00
Battleground: Waterloo	399,00
Beavis and Butthead (MTV)	399,00
Bioforge	199,00
Broken Sword	427,00
Caesar 2	449,00
Capitalism	349,00
Chaos Overlords	379,00
Close Combat (Microsoft)	328,00
Civilization II	399,00
Comand and Conquer, Commemorative Edition	399,00
Comand and Conquer+ Covert Operations	449,00
Conquest Of The New World	399,00
Cybermage	429,00
Cyberia II	429,00
Decathlon	399,00
Descent 2	379,00
Discover Astronomy	249,00
Druid	341,00
Duke Nukem 2	199,00
Duke Nukem 3D	399,00
Encarta 1996 Encyclopedia	440,00
EURO 96(HR reprezentacija), nogometna simulacija	385,00
F15 III	199,00
Fade to Black	399,00
Fantasy General	369,00
Fatal racing	399,00
Flachback	229,00
Flight unlimited	369,00
Formula 1 Grand Prix 2	369,00
Frankestain:Throught the Eyes..	429,00
Full Throttle	250,00
Gabriel Knight 2: The Beast Within	429,00
Gene Machine	449,00
Great Naval Battles IV	369,00
Heroes Of Might And Magic +Trilogy	399,00
Hind	399,00
History Of Medicine-Flagtower	429,00
Lost Eden	199,00
Magic Carpet+	199,00
Megapack 3	399,00
Megapack 4 11 CD	399,00
Megapack 5 10 CD	399,00
Megapack 6 10 CD	399,00
Menzoberranzan	359,00
Mortal Kombat 3	449,00
Monster Truck (Microsoft)	334,00
Need For Speed Special Edition	429,00
NBA Live 96 košarka	449,00
NORMALITY, pustolovine	399,00
Quake	349,00
Olimpic Soccer Atlanta 96	399,00
Olimpic Games Atlanta 96	399,00
Origins of Mankind	349,00
Pandora Directive	399,00
Pinball 95	249,00
Phantasmagoria	472,00
Railroad Tycoon	229,00
Rally Championship	399,00
Raptor	229,00
Raven Project	349,00
Rebell Assault 2	449,00
Redshift 2, astronomija	399,00
Rings	399,00
Rise and Rule Of The Ancient Empires	429,00
Ripper 6 CD	449,00
Rise of Triad	199,00
Sabre Team	199,00
Settlers II,strategija	399,00
Shadoen	399,00
Shellshock, vojna simulacija	399,00
Silent thunder	429,00
Silent hunter	399,00
Sim Ant Recreation	199,00
Sim City 2000	349,00
Sim City 2000 Networks	399,00
Sim City 2000 CD Collection	399,00
Sim City Recreation	199,00
Sim Earth Recreation	199,00
Sim Farm Recreation	199,00
Sim Isle	349,00
Sim Life Recreation	199,00
Sim Tower	349,00
Syndicate +	229,00
Space Hulk 2: V.O.T.B.A.	349,00
Space race - Flagtower	399,00
Star Trek	429,00
Steel Panthers	369,00
Stonekeep	399,00
Street Fighter II	229,00
Strike Commander	229,00
SU-27 Flanker	369,00
Terminal Velocity	199,00
Time Gate	399,00
Tilt!	199,00
This Means War	399,00
Theme Park	229,00
Thunderscape	369,00
Tie Fighter	470,00
Top Gun	449,00
Total Mania	429,00
Truckology	349,00
Urban Runner	449,00
US Navy Fighters	199,00
Wacky Wheels	229,00
Warcraft 2	399,00
Warcraft 2:BayondThe Dark Portal, dodatak	249,00
Werewolf vs. Comanche 2CD	449,00
Warhammer - Sothr	369,00
Wing Commander IV	449,00
Witchaven II	449,00
Worms Reinforcements	349,00
Worms	449,00
World of animals	179,00
World War I - Flagtower	399,00
World War II - Flagtower	429,00
Z	449,00
X-Wing Collection	250,00





YAMAHA

ZOLA

VELEPRODAJA: ZAGREB, AVE. V. HOLJEVCA 20/I
Tel. 6552-726, 6552-727, 6528-513 Fax 529-248
VELEPRODAJA: PULA, 1. MAJA 29/1
Tel. 052/35-553 Fax 052/35-446
e-mail adresa: zola@zg.tel.hr

MALOPRODAJA: ZAGEB, Nova cesta 115 TEL.: 395-153, FAX: 395-152
RADNO VRIJEME: PON-PET 8.00-19.30, SUB: 8.00-14.00
Primamo American Express, Diners, Euro-card kartice!
U SVE DOLJE NAVEDENE CIJENE UKLJUČENO JE 26,5% POREZA!



ALGORITAM

MULTIMEDIA CENTAR



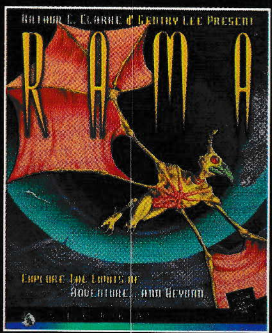
Nakon velikog uspjeha kompleta Megapak 5 i Megapak 6 Megamedia lansira novi hit:

MEGASIXPAK

6 originalnih CDova po minimalnoj cijeni!

Mi ne prodajemo igračke nego igre!

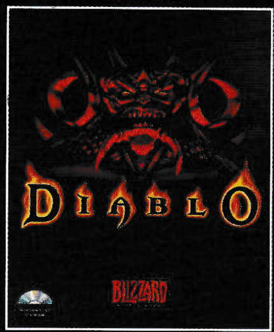
RAMA
SIERRA



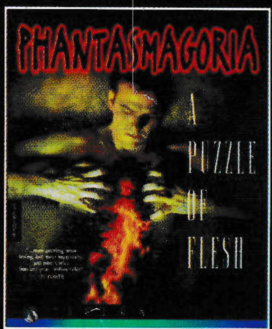
RED ALERT
VIRGIN



DIABLO
GREMLIN



PHANTASMAGORIA 2
SIERRA



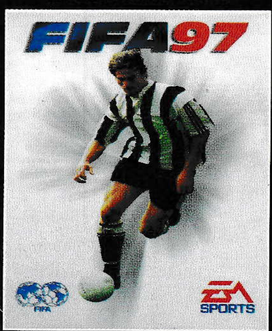
FLYING CORPS
EMPIRE



INDYCAR II
SIERRA



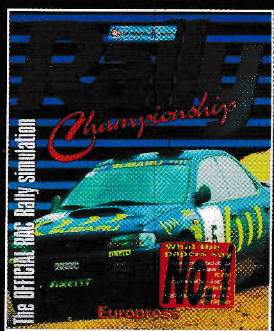
FIFA 97
ELECTRONIC ARTS



F1 MANAGER
EUROPRESS



RALLY CHAMPIONSHIP
EUROPRESS



Zagreb - Zaprešić:
Elting P d.o.o.
B. Jelačića 18
tel. 01/ 70 87 58

Varaždin:
GIT
Vatroslava Lisinskog 6
tel. 042/ 57 407

Sisak:
Strajher Multimedia Centar
Matija Gupca 7
tel. 044/ 47 001

Split:
Art Shop
(Prod. Centar Koteks)
Matice Hrvatske bb
tel. 021/ 52 43 00 - (63)

Karlovac:
Comel
M. Vrhovca 5
tel. 047/ 33 66 66

Osijek:
Media Art
Ul. Hrvatske republike 43
(prizemlje)
tel. 031/ 12 75 24

Rijeka:
Knjižara "NOVA"
Trpimirova5a
tel. 051/ 33 51 47

Čakovec:
"BOOKSHOP"
K. Zrinski 2
tel. 040/ 31 01 37

Zagreb:
ALGORITAM
Multimedia Centar
(Hotel Dubrovnik - donja etaža)
Gajeva 1
tel. 01/ 42 28 96

ALGORITAM

JANUS